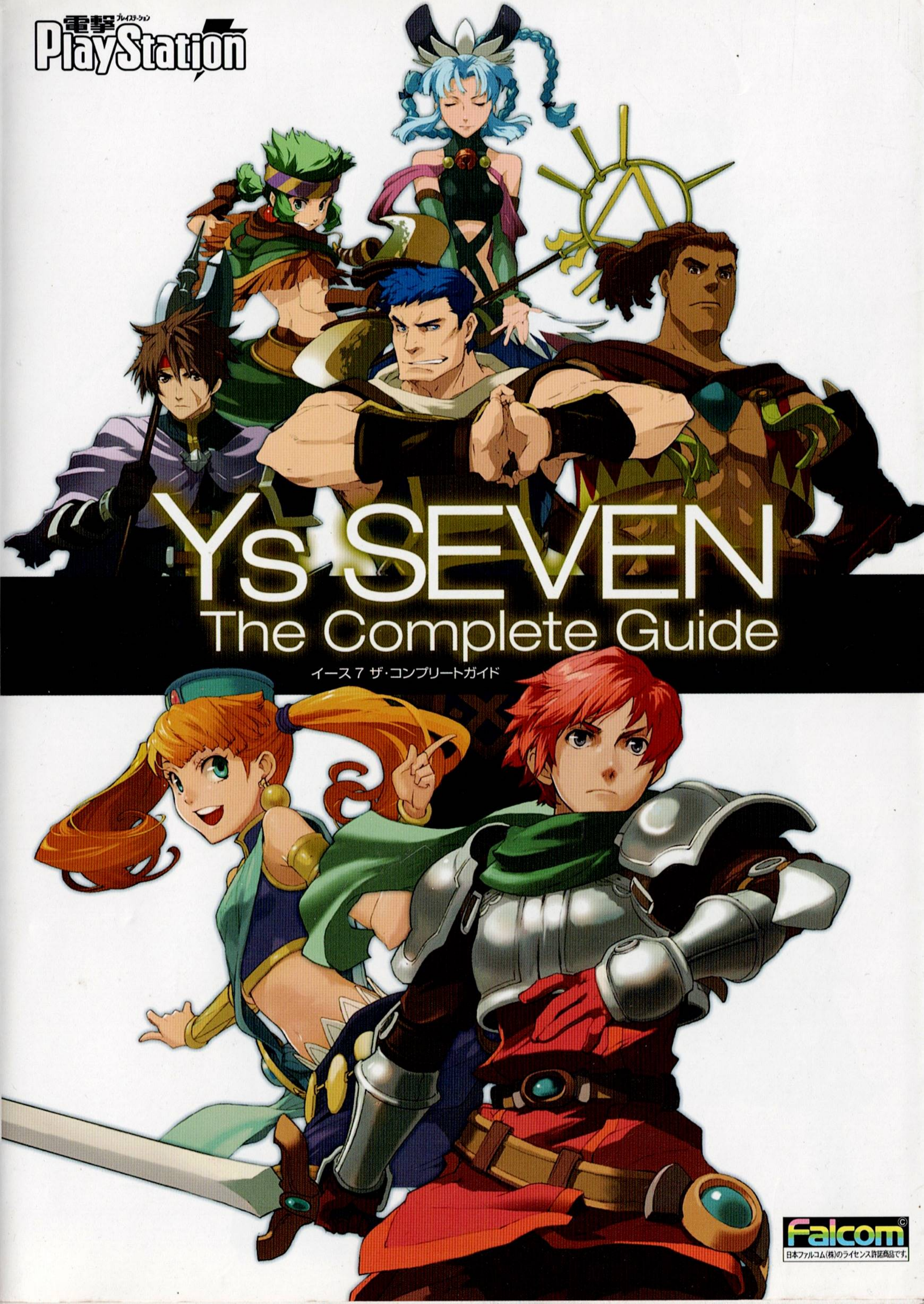
電撃PlayStation

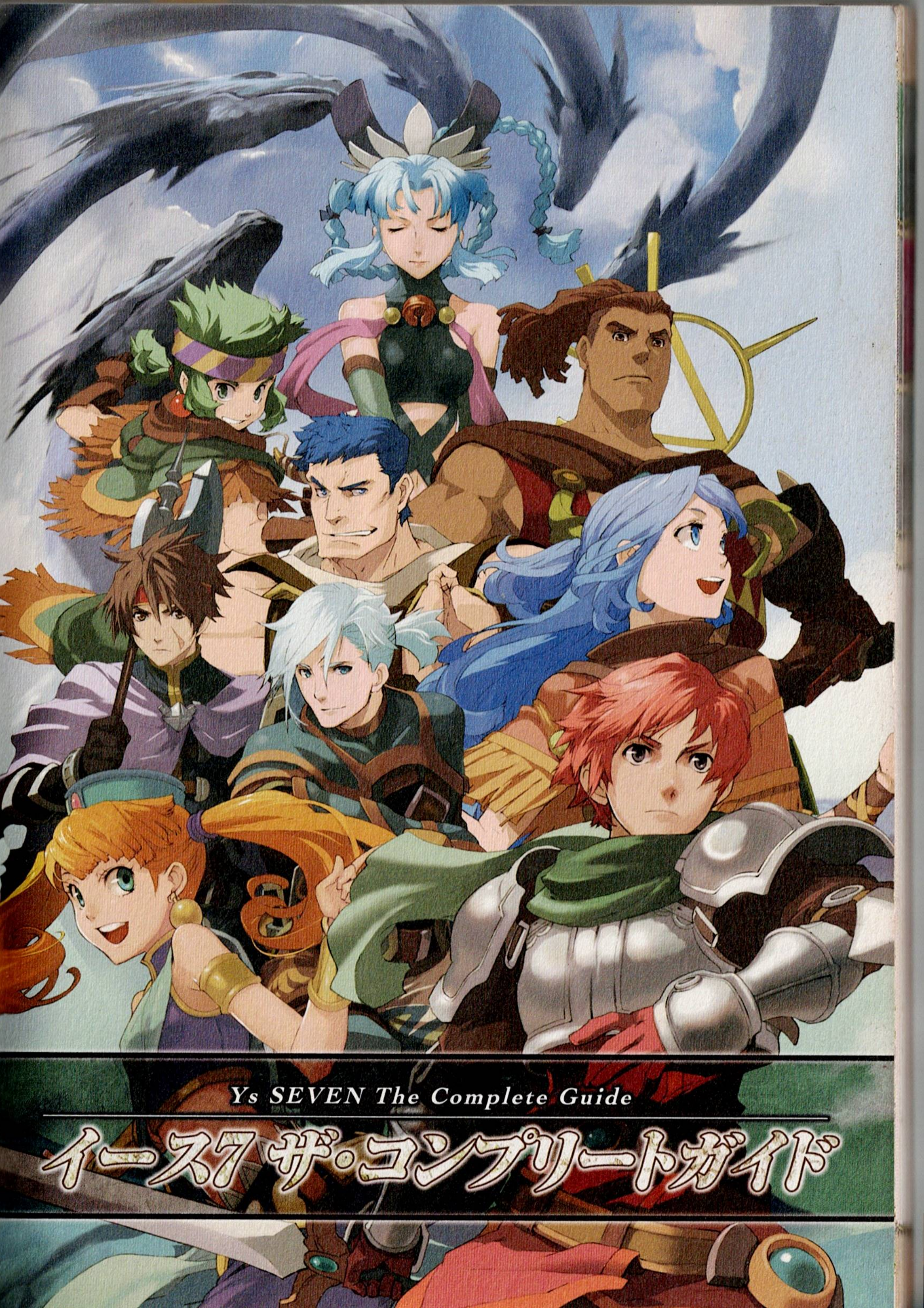
Ys SEVEN The Complete Guide

イース7 ザ・コンプリートガイド



Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



Ys SEVEN The Complete Guide

イース7 ザ・コンプリートガイド

CONTENTS イース7 ザ・コンプリートガイド

システム解説

ゲームの概要
本作における基礎知識 …… 004
パーティの編成 …… 006

戦闘システム
3種類の攻撃属性 …… 008
戦闘アクション …… 009
状態異常 …… 011
スタンとRUSH／戦闘の報酬 …… 012

アイテム
アイテムの分類 …… 013
合成／冒険日誌 …… 014

キャラクターガイド
仲間になるキャラクターは全部で9人 …… 015
アドル=クリスティン …… 016
ドギ …… 018
アイシャ …… 020
ガッシュ …… 022
エルク …… 024
ムスタファ …… 026
マイシェラ …… 028
シグルーン …… 030
クルシェ …… 031

テクニック
覚えておきたい戦闘技術 …… 032
報酬や経験値を増やすためのテクニック …… 035
冒険日誌をコンプリートするには …… 036

ストーリー攻略

ストーリー攻略
ワールドマップガイド …… 038
Chapter1 始まりの祠 …… 040
Chapter2 シャヌアの大樹 …… 044
Chapter3 炎の神殿 …… 054
Chapter4 地下水道 …… 065
Chapter5 風の聖地 …… 068
Chapter6 エドナの故地 …… 076
Chapter7 3つの霊場 …… 083
地の霊場 …… 085
炎の霊場 …… 090
風の霊場 …… 094
Chapter8 海の霊場 …… 102
Chapter9 月の霊場 …… 112
Chapter10 魂の井戸 …… 114

クエスト攻略
クエストの仕組みを把握しよう／クエストデータ …… 126

データ解析

アイテム関連データ
装備品データ …… 132
メニューアイテムデータ …… 138
合成データ …… 140
素材データ …… 142
ショップデータ …… 144

モンスターデータ
全140種類のモンスターの詳細データを掲載 …… 146

重要コラムピックアップ

ストーリー進行とともに利用できるシステムが増える …… 005
ストーリー進行で仲間が入れ替わる …… 006
アドルは全属性の武器が使える／ボス戦でのダメージ倍率 …… 008
イスカの隠れ里でしかできない合成 …… 014
アルタゴの五大竜―設定画像― …… 159

システム解説

SYSTEM EXPLANATION

SYSTEM EXPLANATION

ゲームの概要

ゲームを進めるにあたり、知っておくべき基本的な要素をここでまとめた。前作からシステムが刷新されているので、シリーズ初心者はもちろん、経験者も要チェックだ。

本作における基礎知識

本作は主人公・アドルの冒険を描いたアクションRPG。プレイヤーはアドルと仲間たちを操り、強敵とのバトルや多彩な仕掛けを突破していく。

ゲームのスタート時には難易度を設定することになる。難易度によって敵の強さやもらえる報酬などが大幅に変わるほか、回復系の道具や各能力値が上昇する5種類の霊薬を一度に所持できる最大数も変化する(P.138)。ここで決めた難易度はゲームをクリアするまで変更できないので、HARD以降はゲームに慣れてからプレイしたほうがいいだろう。

難易度による変化

変化する要素	EASY	HARD	NIGHTMARE
敵からのダメージ	0.5倍	1.25倍	1.5倍
ギミックのダメージ	0.25倍	1.25倍	1.5倍
敵へのダメージ	1.25倍	1.0倍	0.9倍
敵のHP	0.8倍	1.075倍	1.15倍
敵に与えるスタン値	1.2倍	0.85倍	0.7倍
SP入手量	1.3倍	0.9倍	0.8倍
EXTRA入手量	1.25倍	0.85倍	0.7倍
ゴールド入手量	1.25倍	0.75倍	0.5倍

※ NORMALを1とする

ゲームは3種類のマップで進行

ゲームは大きく分けて街、フィールド、ダンジョンの3種類のマップを行き来して進行する。各マップには下記のような特徴があり、とくに街マップでは基本的に戦闘が発生せず、回避以外の戦闘アクションが行えない。なお本書では、便宜上ストーリーの進行をChapterごとに分けて解説している(P038)。

街マップ

⬆ストーリー進行に大きくかかわるほか、アイテムの購入や合成を行える冒険の拠点。全部で5カ所の街や里が存在する。

フィールドマップ

⬆モンスターが出現する広大なフィールド。鉄鉱石をはじめとした、合成の基本となる素材が入手できる採取場所も点在する。

ダンジョンマップ

⬆最奥に強力なボスが待つ複雑で迷いやすいマップ。主に各里とセットで存在しており、素材の採取場所などもある。

クエストの受注

主に街マップで受注できるクエスト(P.126)は、クリアすることで報酬がもらえる。貴重なアイテムもあるので、ぜひ請け負うようにしよう。

⬅数あるクエストのなかには、世界中をくまなく探し回らなければクリアできないような難しいものも……。

各種能力の説明

キャンプメニュー画面

EQUIP画面

戦闘画面

キャンプメニュー画面

1 **キャラクター名**
2 **攻撃属性**：装備している武器の攻撃属性(P.008)
3 **Lv**：キャラクターのレベル
4 **HP**：キャラクターの体力を示す。現在値／最大値で表示され、現在値が0になると戦闘不能になる。下部のバーでは現在値の割合を確認できる
5 **EXP**：現在の経験値
6 **NEXT**：次のレベルに上がるために必要な経験値
7 **Extra Skill**：習得しているEXTRAスキル
8 **Support Ability**：パーティ支援効果の内容と補正倍率を示す
9 **所持金**：現在の所持金。単位はゴールド

EQUIP画面

1 **Weapon**：装備している武器(剣、拳、弓、斧槍、杖、大槌、双刃)
2 **Armor**：装備している体防具(鎧、軽装鎧、服)
3 **Shield**：装備している腕防具(盾、腕輪)
4 **Accessory**：装備しているアクセサリ
5 **Item Info**：その装備アイテムで上昇する能力値
6 **Skill**：装備しているスキル。アイコンについている×は、AIが使わないように設定してあるスキル(P.006)
7 **Lv**：スキルレベル。最大はLv10
8 **SP**：スキルを使う際の消費SP
9 **STR**：攻撃力。与えるダメージに影響
10 **DEF**：防御力。受けるダメージに影響
11 **DEX**：命中率。命中率と、攻撃した際のクリティカル発生率に影響
12 **AGL**：回避率。回避率と、攻撃を受けた際のクリティカル発生率に影響

戦闘画面

1 **DAMAGE**：敵(モンスター)に与えたダメージの合計
2 **Player**：操作キャラクターが与えたダメージ
3 **Friend**：非操作キャラクターが与えたダメージの合計
4 **Hit**：攻撃のヒット数の合計
5 **Stun**：与えたスタン値の合計
6 **SP**：増加したSP
7 **入手素材**：アイコンで表示されているモンスターから入手可能な素材
8 **スタンゲージ**：モンスターのスタン値の割合を示す。これが溜まるとモンスターがスタン状態になる
9 **HP**：モンスターのHPの割合をゲージで表記
10 **ミニマップ**：現在地周辺のミニマップを表示
11 **酸素ゲージ**：水中にいる場合に出現。時間経過で減少し、なくなると最大HPの1／3のダメージを連続で受け、すぐに戦闘不能になる
12 **所持金**：現在の所持金。単位はゴールド
13 **EQUIP**：装備しているEQUIPアイテム(P.013)を示す
14 **操作キャラクター情報**：操作キャラクターの顔グラフィック、Lv、HPを表記。下部のゲージは、上がHPで下がEXPを示す
15 **SPゲージ**：SPの量を表示。最大100ポイントまで溜まる(1ブロック10ポイント)
16 **EXTRAゲージ**：EXTRAの量を表示。最大100%まで溜まる
17 **スキル情報**：装備しているスキルのアイコンと消費SPを表記

ストーリー進行とともに利用できるシステムが増える

本作では、ストーリーを進めることによって、表のように段階的に利用できるシステムが増えていく。なかには戦術の幅がさらに広がるものもあるので、利用できるシステムが増えたら、パーティの編成や装備などを見直してみよう。なお新規システム追加の際は、各種SYMBOLアイテム(P.013)がカギとなる。これらはゲーム進行によって必ず入手できるので、取り逃す心配はない。

▶ストーリー進行によって追加・強化されるシステム

1	追加要素	EXTRAスキル(Lv1)が使えるようになる
	追加時期	Chapter1−3で月の印を入手→P.040
2	追加要素	パーティ支援効果が使えるようになる
	追加時期	Chapter2−5で地の印を入手→P.044
3	追加要素	アルタゴの地図で空間転位が行えるようになる
	追加時期	Chapter3−7で炎の印を入手→P.054
4	追加要素	溜め攻撃の高速チャージが使えるようになる
	追加時期	Chapter5−5で風の印を入手→P.068
5	追加要素	EXTRAスキルがLv2に強化される
	追加時期	Chapter6−2で海の印を入手→P.076

▶アルタゴの地図での空間転位

⬆任意の石碑まで瞬時に移動できる空間転位は非常に便利。

パーティの編成

本作では、武器の攻撃属性とモンスターの弱点との相性が非常に重要。そのため頻繁に操作キャラクターを切り替えて戦うことになる。また各キャラクターはパーティ支援効果という、戦闘を有利にする特殊能力も持っている。これらを踏まえたうえで、入念なパーティ編成を行っておきたい。

←能力値だけでなく、攻撃属性やパーティ支援効果も把握しておこう。

戦闘メンバーと待機メンバー

本作の戦闘は、全部で7人のキャラクターのなかから3人の戦闘メンバーを選んで行うことになる。その内、戦闘時にプレイヤーが操作できるキャラクターは1人だけ。ほかの2人は非操作キャラクターとしてAIが操作することになり、右表のルールに従って行動し、補正もかかる。操作キャラクターと非操作キャラクターは、□ボタンで瞬時に交代が可能なので、戦況に応じて使い分けていこう。

非操作キャラクターはプレイヤーの思い通りに操作できない代わりに、基本的には戦闘不能にならなかったり、回避の無敵時間が長かったりと、防御面では非常に有利。この特徴を戦術に組み込むことで、戦いを楽に運べるケースもある。

戦闘メンバーの3人以外は、戦闘に参加しない待機メンバーとなるが、敵を倒した際に50%の経験値を自動的に入手し、レベルも上がっていく。

戦闘メンバー&待機メンバーの特徴

戦闘メンバー	操作	自由に操作が可能
		EQUIP画面で装備したスキルのみ使用可能
		入手EXPは100%
	非操作	操作キャラクターが敵に攻撃すると、一緒に攻撃を行う(与えるダメージは減少)
		戦闘不能にならない
		敵から受けるダメージが半分になる
		HPが1になると回避に専念する
		回避の無敵時間が長い(11フレーム※)
		操作キャラクターがスキルを使うと、一緒にスキルを使う(操作キャラクターが使用したスキルの消費SPを大幅に超えない範囲でランダムに使用)
		EQUIP画面で使用するスキルの設定が可能。装備していないスキルも使用する
		狙う敵の傾向を「OPTION」から設定可能
		入手EXPは100%
待機メンバー		入手EXPは50%

※ 1フレーム=1/30秒

←2人の非操作キャラクターがどんな敵を狙うかは、OPTIONから設定できる。

←待機メンバーでも経験値は50%入手可能。戦闘中に突然レベルが上がることも。

ストーリー進行で仲間が入れ替わる

本作ではストーリーの進行によって右記のように仲間が入れ替わる。ただし、基本的には以前のキャラクターの能力を引き継いでいるので心配はない。詳しい変更点はP.030～031で確認しよう。

←スキルの性能は基本的に変わらず。キャラクターの変化をとくに意識する必要はない。

▶ムスタファからクルシェに入れ替わる

入れ替わる時期
Chapter7B-10 (P.090)

▶アイシャとシグルーンの入れ替わり

入れ替わる時期
1 Chapter7A-4 (P.085)
2 Chapter8-3 (P.102)

パーティ支援効果

パーティ支援効果は、戦闘メンバーに組み込むだけで常時効果を得られる特殊な能力。仲間はそれぞれ異なるパーティ支援効果を持っており、キャラクターのレベルアップによって補正倍率が右表のように強化されていく。戦闘に大きな影響をもたらすので、組み込む戦闘メンバーの選別は考慮しておきたい。なお、効果は戦闘メンバー3人のすべてのものが発動し、類似の効果を持つアクセサリとの併用も可能になっている。

パーティ支援効果一覧

キャラクター名	効果	補正倍率
アドル	攻撃命中率上昇	1.05～1.25倍
ドギ	与えるスタン値増加	1.10～1.50倍
アイシャ&シグルーン	EXTRA入手量増加	1.32～2.00倍
ガッシュ	経験値取得量増加	1.09～1.20倍
エルク	ゴールド取得量増加	1.11～1.30倍
ムスタファ&クルシェ	与えるダメージ量増加	1.19～1.50倍
マイシェラ	受けるダメージ量減少	0.93～0.80倍

キャラクターのレベルアップ

各キャラクターの経験値が一定値に達すると、自動的にレベルアップして各能力値が上昇する。キャラクターごとに上昇しやすい能力値などが設定されているので、詳しくはP.015からのキャラクターガイドでそれぞれ確認してほしい。

さらにレベルアップには、HPが最大値まで回復するというメリットも存在する。とくにダンジョン探索のような長期戦が見込まれる場合には、重要な回復要素になってくるのだ。

レベルアップによるメリット

- 各種能力値が上昇する
- パーティ支援効果の補正倍率が上がる
- HPが全快する

レベル補正

本作では敵にもレベルが設定されており、仲間キャラクターのレベルが敵のレベルを上回っていると、獲得経験値が減少してしまう。逆に仲間キャラクターのレベルを上回る敵を倒すと、通常よりも多く経験値がもらえる仕組みだ。一方で、キャラクターのレベルが高くなると、たとえSTRが同じでも敵に与えるダメージが大きくなるというレベル補正も存在する。レベルが上がるとどんどん敵を倒しやすくなるが、経験値は入手しにくくなるのだ。

▶レベル補正によるダメージの差

⬅Lv50まで育てたアドルで、斬撃属性の攻撃を仕掛けた場合のダメージ例。

➡Lv60の場合。STRを調整してLv50のときより低くしたが、ダメージは大きい。

ゲームオーバー

操作キャラクターが戦闘不能になると、自動的に非操作キャラクターに交代する。そして戦闘メンバー全員が戦闘不能に陥るとゲームオーバーになってしまう。ゲームオーバー画面では、「リトライ」「ロード」「タイトルに戻る」からどれかを選ぶことになる。これらのうち「リトライ」は、通常は最後に石碑に触れたときの状態からゲーム再開となるが、ボスとの戦闘でゲームオーバーになったときは、戦闘開始時の状態からの再開となる。

リトライ時の再開ポイント

- ボス戦で全滅→ボス戦開始時
- ボス戦以外で全滅→最後に触れた石碑

⬅ゲームオーバー画面。できることなら拝むことがないようにしたいものだ。

⬅リトライポイントとなる石碑。各地に点在するので、見つけたら必ず触れよう。

SYSTEM EXPLANATION

戦闘システム

アクションRPGの金字塔であるイースシリーズ。もちろん本作でもその血脈は受け継がれている。歯応えある戦闘の基礎となっているシステムの数々を理解しよう。

3種類の攻撃属性

仲間の攻撃には斬撃、打撃、射撃の3種類の攻撃属性がある。敵のなかにはこれに対応した弱点を持つものが多くおり、攻撃属性によって与えるダメージが大きく変化するのだ。また、打撃属性の攻撃で射撃属性を弱点とする敵を攻撃した場合、必ず攻撃がMissになってしまうなど、戦闘への影響は非常に大きい。各属性とその特徴を把握することで、的確に敵の弱点を狙っていこう。

キャラクターごとの攻撃属性

ダメージの種類

▶弱点

敵の弱点となる属性で攻撃した場合は、黄色の文字でダメージが表示される。大きなダメージを与えられるので、その属性での攻撃を続けよう。

▶弱点なし

弱点を持たない敵を攻撃したときは白い文字で表示される。どの属性で攻撃してもダメージに差がないので、属性を気にせずに戦っても問題ない。

▶Bad Atk

弱点を持つ敵に対し、弱点以外の属性で攻撃した場合(下表参照)。SPは入手できるが、ダメージは0.05倍となる(スタン時は0.5倍に上昇)。

▶Guard&Miss

攻撃が命中しなかった場合や、弱点を持つ敵に対し、弱点以外の属性で攻撃した場合(下表参照)。ダメージは与えられず、SPも入手できない。

攻撃属性によるダメージの変化

		敵の弱点属性		
		斬	打	射
攻撃属性	斬	弱点	Bad Atk	Bad Atk※
	打	Bad Atk	弱点	Miss
	射	Bad Atk	Guard	弱点

※ Missの確率も上昇する

アドルは全属性の武器が使える

Chapter7以降、アドル用の射撃属性と打撃属性の武器が登場する。これらを装備することで、アドルだけが3属性を使い分けられるようになるのだ。また、Chapter10でイスカの隠れ里でのみ合成できるアドルの最強武器・カリオシリオンは、斬撃、打撃、射撃全属性を兼ね備えた唯一の武器で、どんな敵に対しても効果的なダメージを与えられる。

ボス戦でのダメージ倍率

ボス戦で出現する、ボスおよびボスの部位、援護役のモンスターには弱点が存在しない。しかし、その代わり各キャラクターとの相性が設定されている場合があり、与えるダメージに倍率がかかるのだ。とくに相性がよく、ダメージ倍率が1.3以上のときは、ダメージ数値が黄色で表示される。逆にダメージ倍率が0.75以下だと、数値が青色で表示される。

攻撃で壊せるオブジェクト

フィールドやダンジョンには、攻撃で壊せるオブジェクトがある。このようなオブジェクトを破壊することで、SPを入手したり、オブジェクトが邪魔をして進めなかったところへ進入できるようになるのだ。基本的にはどの属性の攻撃でも破壊可能だが、岩のみ打撃属性でしか破壊できない。

▶岩

打撃属性の攻撃でのみ破壊可能。岩の裏には宝箱が隠されており、貴重なアイテムが入っていることが多い。

▶モンスターの卵や草

どの属性の攻撃でも破壊可能。邪魔なオブジェクトがあれば破壊して進もう。草は破壊しなくても進入できる。

戦闘アクション

本作の要となる戦闘には、多彩なアクションが存在する。通常攻撃や溜め攻撃をはじめとした攻撃手段はもちろん、回避やガードといった防御手段もぜひ使いこなしていきたい。また最もバリエーション豊かなスキルはレベルアップも可能なので、システムを理解して戦力アップにつなげよう。

通常攻撃

○ボタンを押すと出る攻撃で、最も基本的な攻撃手段。与えられるダメージはほかの攻撃よりも小さいが、動作が速く、連続で繰り出せる。なお、通常は3〜6発まで連続で出せるが、アイシャやマイシェラの遠距離攻撃には連続回数の制限がない。

通常攻撃の特徴

・動作が速く、連続で使用可能
・ダメージは小さめ
・SPが少し溜まる

溜め攻撃

○ボタンを一定時間押し続け、その後離すことで出せる攻撃。連続で繰り出すのは不可能だが、溜めている間も自由に移動できるほか、スキルや通常攻撃などの使用中にあらかじめ溜めておくこともできる。SPが多く溜まるのが最大の利点だ。

溜め攻撃の特徴

・一定時間溜める必要がある
・ダメージは大きめ
・SPが多く溜まる

フラッシュガード

Rボタンを押しながらLボタンを押すとガードモーションをとり、右記の仕組みのとおりに成否判定が行われる。背後や側面からの攻撃や遠距離攻撃（火炎弾やレーザーなど）もガード可能で、ガード成功から1.6秒の間は攻撃がクリティカルになる（ダメージは通常のクリティカルより低い）。

なおガードが成功するタイミングはかなりシビアで、タイミングがずれると失敗となる。この直後に受けた攻撃はクリティカルになってしまうので、使いどころを見極めよう。

ガードの仕組み

ガード開始!!

⬆ガードモーションをとる。7フレーム（1フレームは1/30秒）の間、全方位からのすべての攻撃がガード可能となる。

成功!

⬅7フレームの間に攻撃を受けると成功。ダメージを受けずにSPやEXTRAが増加する。

失敗…

⬅攻撃を受けられないとガード失敗。直後に受ける攻撃は、クリティカルになってしまう。

回避

×ボタンを押して、任意の方向へ高速移動する。モーション開始時にわずかな無敵時間があり、敵の攻撃を避けられる。モーションはショートジャンプと前転の2種類があるが、性能に違いはない。

⬅移動スピードは非常に速い。常に回避ができるよう、準備をしておくといい。

クリティカルの発生

ガードの成功時や失敗時以外にもクリティカルが発生することがある。基本的には、受けたり与えたりするダメージが約2倍になるのだ。

⬆こちらのDEXが高く、相手のAGLが低いほどクリティカルが発生しやすくなる。敵からのクリティカルも同様。

スキル

SPを消費して繰り出す特殊な攻撃がスキルだ。それぞれに異なる性能を持ち、敵を状態異常にするものや、無敵時間を持つものもある。操作キャラクターがスキルを使う場合は、キャンプメニューのEQUIP画面でスキルを装備しておく必要がある。なおスキルは武器ごとに設定されており、スキルレベルが1になることでそのスキルを習得。習得後は武器を変えてもそのスキルが使える。

SPゲージは最大100ポイントとなっており、消費SPの量に応じてEXTRAが溜まっていく。

スキルの特徴

- SPを消費して使用する強力な攻撃
- 敵を状態異常にするなど特殊な効果を持つものもある
- EXTRAが溜まる

SPを溜める手段

- 通常攻撃を命中させる(SP増加：少)
- 溜め攻撃を命中させる(SP増加：多)
- オブジェクトを破壊する(SP増加：1)
- 竜気の雫を使用する(SP増加：100)
- 防御を成功させる(SP増加：15)

スキルのレベルアップ

スキルを使用すると、そのスキルの経験値が1増える。そしてスキル経験値が一定値に達すると、スキルがレベルアップするのだ(上限はLv10)。レベルが上がるにつれて攻撃力やヒット数、モーションなどが変化し、スキルは強くなっていく。なお使用するスキルと装備している武器に設定されているスキルが同じ場合、入手できるスキル経験値は+1される。また非操作キャラクターがスキルを使用しても、スキル経験値を入手できる。

←Lv4までのライズスラッシュ。威力は大きいものの、1ヒットしかしない。

➡Lv5になってパワーアップ。1ヒットごとのダメージは下がったが2ヒットする。

EXTRAスキル

EXTRAスキルはEXTRAが100%になると使える超強力な攻撃だ。一度の使用で大ダメージを与えられるが、EXTRAをすべて消費してしまうので、ここぞというときにだけ使いたい。なおEXTRAは時間の経過で溜まるほか、スキルを使うことでも少しずつ溜まっていく。スキルの消費SPが多いほど溜まる量も多いので、積極的にスキルを使っていこう。

←アドルのEXTRAスキルは攻撃範囲が広く、複数の敵や敵の部位を巻き込める。

EXTRAスキルの特徴

- EXTRAをすべて消費して使用する
- スキルを上回るダメージを与えられる

EXTRAを溜める手段

- スキルを使用する
- 防御を成功させる(EXTRA増加：3%)
- 時間が経過する

特殊なEXTRAスキル

ガッシュとエルクのEXTRAスキルは、直接敵を攻撃するものではない。ガッシュは妖精を呼び出して一緒に攻撃させ、エルクは一定時間無敵になって体当たりでダメージを与えられるようになる。どちらのEXTRAスキルも、プレイヤーの操作によって利用価値が増減するといえる。

EXTRAスキルの習得とレベルアップ

ゲームの開始直後はEXTRAスキルを使用できず、ストーリーの進行とともに習得して使用可能となる仕組みだ。さらにEXTRAスキルは、ストーリーの進行によりLv3まで強化される。ただしドギとガッシュのEXTRAスキルは、特定のクエストをクリアしなければLv3にはならない。

▶EXTRAスキルのレベルアップタイミング

レベル	レベルアップのタイミング
Lv1	Chapter1−3→P.040
Lv2	Chapter6−2→P.076
Lv3	キャラクターごとに異なる→P.015

状態異常

敵の攻撃によって陥ることがある全8種類の状態異常。すべて時間経過で回復するが、被害が拡大する前に、万能薬で回復するのがベターだ。ただし近くに石碑があれば、これに触れるのが最適の回復手段となる。また、特定のアクセサリを装備することで、対応する状態異常を完全に予防したり、逆に攻撃時に敵を状態異常にすることもできる。詳しくは下表を参考にしてほしい。

8種類の状態異常

毒

効果	2秒ごとに(レベルの0.3乗)×1.5のダメージを受ける	
継続時間	予防アクセサリ	白蛇の指輪、銀蛇の指輪
30〜60秒	付与アクセサリ	ポイズンリング

燃焼

効果	1フレーム(1/30秒)ごとに(最大HPの0.9乗)÷450のダメージを受ける	
継続時間	予防アクセサリ	石綿のマフラー
3秒	付与アクセサリ	フレイムリング

呪い

効果	攻撃不能になる	
継続時間	予防アクセサリ	魔除けの数珠
5〜10秒	付与アクセサリ	−

凍結

効果	行動不能になる。受ける攻撃がすべてクリティカルになる	
継続時間	予防アクセサリ	灼熱の瞳
1.5〜3秒	付与アクセサリ	アイスリング

石化

効果	行動不能になる。防御力が上がるが、クリティカル時には大ダメージ。アナログパッドを動かすと早期回復	
継続時間	予防アクセサリ	金のペンダント
10〜20秒	付与アクセサリ	ストーンリング

過重

効果	移動速度が低下する。ただし、風や水流によって押し流されなくなる	
継続時間	予防アクセサリ	銀の羽根飾り
20〜30秒	付与アクセサリ	グラビティリング

混乱

効果	入力した方向と真逆に移動する。非操作キャラクターは移動方向がランダムで変化	
継続時間	予防アクセサリ	ルーンピアス
10〜30秒	付与アクセサリ	ルーンリング

怒り

効果	敵のSTRが上がり、DEFが低下する。ムスタファとクルシェのスキル「プロヴォーク」でのみ発生	
継続時間	予防アクセサリ	−
約7.5〜40秒	付与アクセサリ	−

※ 白のタリスマンはすべての状態異常を予防できる

←状態異常を回復できるのは万能薬のみ。常備しておこう。

←「怒り」は特定のスキルで敵だけに発生する特殊な状態異常だ。

戦闘不能とHPの回復

戦闘やダメージを受ける仕掛けで減少したHPは、回復系の道具や石碑で回復するのが基本。ただし、フィールドで動かずにじっとすること(休憩)で、徐々にHPを回復することもできる。休憩は基本的にダンジョンでは行えないが、まれにフィールドに近い雰囲気の休憩可能なエリアも存在する。ほかにはレベルアップ時の完全回復も利用したい。戦闘不能になった場合は、石碑に触れるか、カミカの秘薬、チグルの秘薬、マオムの秘薬のいずれかで回復できる。

▶HPの回復手段

- 回復系の道具
- 石碑
- 休憩
- レベルアップ
- HP回復効果のあるアクセサリ

←戦闘不能に陥ると戦況が一気に不利になる。回復するために、秘薬は常に最大まで購入しておこう。

スタンとRUSH

敵のみに発生する特殊な状態として、スタンとRUSHがある。スタンは敵が行動不能になり、こちらが一方的に攻撃できる状態。下記で説明しているような多くのメリットがある。RUSHは一部のボスにのみ設定されている特殊な状態で、RUSHの解除に成功すればスタン状態にできるが、失敗すると強力なRUSH攻撃を受けるというスリルを味わえるシステム。詳細は下記で説明しよう。

スタン

画面左下のスタンゲージを攻撃によって最大まで溜めると、敵がスタン状態になる。スタン状態に陥った敵は、スタンゲージがなくなるまで行動できない。また敵のスタン中はSPの入手量が1.67倍になり（通常攻撃を命中させるとSPが3増加）、スキル命中時のEXTRA増加量が1.5倍になるのだ。

←スタンは戦闘を有利にできる。積極的に狙っていこう。

RUSH

一部のボス戦にだけ発生するRUSHは、下記のような流れで解除の成否判定が行われる。そして解除に成功するとボスがスタン状態になり、失敗するとこちらがRUSH攻撃を受ける。解除するには短時間で大ダメージを与える必要があるので、最大限の攻撃を仕掛けて解除を狙おう。ちなみにRUSHの内容はボスごとに異なるので、詳細はP.038からの攻略ページの各ボスを参照のこと。

RUSHの流れ

RUSH発動

ボスの体の一部にこのマークが出たらRUSH発動。制限時間と「WARNING！」ゲージが表示される。ボスにダメージを与えると、ゲージを減らす（文字の色がグレーになる）ことができる。

時間内に「WARNING!」ゲージを0にした？

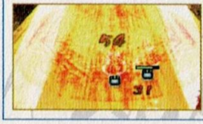
YES →

解除成功

解除に成功すると、ボスは必ずスタン状態になる。通常のスタン状態と同じく大ダメージを与えるチャンスとなるので、積極的に攻撃を仕掛けていこう。

NO →

解除失敗



解除に失敗すると強力なRUSH攻撃が発動する。ギリギリまで解除を狙って失敗すると大ダメージを受けるので、途中で見切りをつけて回復や回避に専念するのも手だ。

戦闘の報酬

敵を倒すと、仲間キャラクターは自動的に経験値を獲得する（非戦闘メンバーは50%）。また、敵は倒した際にゴールドや素材を落とすので、それを拾い集めて回収することが可能だ。拾わずに一定時間が経過すると、落ちている報酬は消滅してしまうので、なるべく速やかに拾い集めよう。なお、敵の死骸を攻撃することで、さらに報酬が増加するので可能な限り攻撃しておこう（溜め攻撃を使うと、SPも増加するので効率がいい）。

これらの報酬は、アクセサリやパーティ支援効果によってさらに増やすこともできる（P.035）。

報酬が増えるアクセサリ

報酬	アクセサリ名	効果
経験値	竜騎士の紋章	入手経験値が1.25倍になる
ゴールド	盗賊の手袋	敵が落とすゴールドが1.5倍になる
アイテム	幸運のメダイユ	レアアイテム入手率アップ（P.035）

SYSTEM EXPLANATION

アイテム

冒険の必需品となるアイテムの数々。本作ではカテゴリごとにアイテムの使用方法が異なっているので、それぞれの特徴や使用方法を把握しておきたい。

アイテムの分類

本作には装備品や素材など、さまざまなアイテムが登場する。これらはキャンプメニューのINVENTORY（目録）から管理や閲覧が行える。INVENTORY画面でアイテム名にカーソルを合わせて△ボタンを押すことで、アイテムを捨てることも可能。ただしアイテムを捨ててもとくにメリットはないので、店で売ったほうが経済的だ。

INVENTORY画面では、回復系の道具などのアイテムを直接使うことができない。使用できるアイテムは、マップ上で△ボタンを押すと開くアイテムメニューから選択して使うことになる。

INVENTORYでの分類

分類名	代表的なアイテム	アイテムメニュー
装備品	各キャラクターが装備する武器、体防具、腕防具、アクセサリ	−
道具	アイテムメニューから使える回復系の道具、各種霊薬などの消耗品	USE
素材	鉄鉱石や獣の皮、湧き水など、装備品や道具を合成するためのアイテム	−
その他	アイテムメニューに並んでいる、USEアイテム以外の各種アイテム。詳しくは下記で説明している	EVENT EQUIP SYMBOL

アイテムメニュー

アイテムメニューは戦闘中に開くこともでき、回復系の道具もここから使用するため、頻繁に利用することになる。なお各アイテムは、INVENTORYとは異なる4つのカテゴリに用途別で分類されている。各分類の内容は下記で説明しているが、個々のアイテムの効果はP.138を参照のこと。

⬅アイテムメニューを開いたところ。カテゴリごとにアイテムが並んでいる。

アイテムメニューでの分類

USE

代表的なアイテム
▶イコの薬

回復系の道具をはじめとした消耗品。所持数に上限があるアイテムも存在する。各種能力値を上昇させる5種類の霊薬も含まれている。

⬆イコの薬をはじめとした回復系の道具は旅の必需品。所持数上限まで購入しよう。

EVENT

代表的なアイテム
▶月詠の鈴

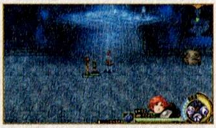
マップ上で使用可能だが、消費されずに何度でも使えるアイテム。どこでも使えるものと、一部の場所でしか使えないものとがある。

⬆イベントを進行させるために、「？」マークが出る場所で使用するものが多い。

EQUIP

代表的なアイテム
▶海神の護符

装備している間ずっと特定の効果を発揮するアイテム。現在どのアイテムを装備しているかは、画面下部のアイコンで確認できる。



⬆海神の護符を装備すると水中でも酸素ゲージが出現しなくなり、ダメージを受けずにすむ。

SYMBOL

代表的なアイテム
▶海の印

持っているだけで特定の効果を得られるアイテム。使用はできないが、現在パーティがどんなメリットを受けているか確認できる。

⬆ストーリー進行により海の印を入手すると、EXTRAスキルがLv2に強化される。

合成

各地のショップで行える合成では、1～4種類の素材を組み合わせて、新しいアイテムを生み出せる。作りたいアイテムに必要な数の素材を持っている状態で合成費用を支払えば、そのアイテムが入手できるのだ。合成で作成できるアイテムの種類は、キーとなる素材（必要素材のうち、一番最初に表記されているもの）を入手した時点で追加され、どこのショップでも合成が可能となる。

合成の流れ

素材の調達

⬅各地の採取場所から素材をゲットできる。基本的には80秒待てば再度入手可能だ。

➡敵を倒して素材を収集。死骸を攻撃することで、さらに多くの素材が手に入る。

ショップで合成

⬆必要な素材が集まれば、ショップで合成が可能。合成費用がかかるので、ゴールドの用意も忘れないように。

イスカの隠れ里でしかできない合成

合成できるアイテムは、基本的に入手したことのある素材によって増えていくため、どこの街のショップでも変わりはない。ただしイスカの里にあるショップ（合成工房）だけは例外。ここではクエスト⑯（P.128）を受注することで、各種能力値を上昇させる5種類の霊薬の合成が可能となる。また、ストーリーがChapter10（P.114）まで進めば、各キャラクターの最強武器も合成できるようになるのだ。どれも合成に必要な素材を集めるのが一苦労だが、それだけの価値はある。

▶合成できるようになる時期

5種類の霊薬	Chapter7−2	P.083
各キャラクターの最強武器	Chapter10−1	P.114

⬅合成工房と呼ばれているが、普通のショップと同じように各種アイテムも売っている。

冒険日誌

アイテムメニューから使用できる冒険日誌。遭遇したことがあるモンスターや、受注したクエストなどのさまざまなデータが閲覧可能だ。なかでもモンスターの全要素をオープンするのは至難の業。冒険日誌をすべてオープンできれば、本作を極め尽くしたといっても過言ではないだろう。

⬅クエストのなかでもクリアしたものには「Clear!」のハンコが押される。

➡チュートリアルを体験することでオープンする要素もあるので要注意！

冒険日記のオープン条件

項目	オープン条件
モンスター	・同じ敵を5回倒すたびにランダムで1要素ずつオープン ・DROPはアイテムを入手した場合もオープン ・ボスモンスターは、倒したときにすべてオープン ・No.135～140は戦闘開始時にオープン
合成	・ショップの合成メニューに追加されるとオープン
クエスト	・クエスト受注時点でオープンし、クリアすると「Clear!」、失敗すると「Failed」が表示される
ヘルプ	・一度見たことのあるヘルプや関連項目がオープン ・チュートリアルをスキップしてもすべてオープン

SYSTEM EXPLANATION

キャラクターガイド

主人公のアドルをはじめとした9人の基本能力やスキル、EXTRAスキルの詳細なデータを掲載する。ここでキャラクターたちの特徴をしっかりと把握して冒険に役立てよう。

仲間になるキャラクターは全部で9人

参入するキャラクターはストーリーの進行に応じて変化するが、最終的にムスタファとシグルーンの2人を除いた7人パーティになる。アドルは戦闘メンバーからはずせないので、残った6人から2人のキャラクターを戦闘メンバーに選ぼう。戦闘メンバーの選出は、攻撃属性やパーティ支援効果、習得可能なスキルを考慮して選ぶのが基本だ。キャラクターガイドを参考にベストなメンバーを決めよう。

キャラクターの特徴

名前	攻撃属性	初参入タイミング	パーティ支援効果	特徴
アドル	特殊	Chapter1−1	攻撃命中率が上昇する	すべての攻撃属性の武器を装備できる
ドギ	打撃	Chapter1−1	与えるスタン値が増加する	HPとSTRが最も成長する
アイシャ	射撃	Chapter3−1	EXTRA入手量が増加する	通常攻撃と溜め攻撃の射程が長い
ガッシュ	斬撃	Chapter6−2	経験値取得量が増加する	特殊なEXTRAスキルを使える
エルク	斬撃	Chapter2−4	ゴールド取得量が増加する	スキルを生かしてレアな素材を集めやすい
ムスタファ	打撃	Chapter3−5	与えるダメージ量が増加する	クルシェと入れ替わりでパーティから抜ける
マイシェラ	射撃	Chapter5−4	受けるダメージ量が減少する	溜め攻撃の射程が長く対象を追尾する
シグルーン	射撃	Chapter7A−4or7B−3	EXTRA入手量が増加する	アイシャと入れ替わりでパーティから抜ける
クルシェ	打撃	Chapter7B−10	与えるダメージ量が増加する	スキルで戦闘メンバーのSTRを上げられる

キャラクターガイドの見方

1 名前：キャラクターの名称

2 プロフィール：キャラクターの設定などを紹介

3 イラスト：キャラクターの立ち絵やフェイスパターンを紹介

4 基本能力：キャラクターの基本となる能力や戦闘での立ち回りなどを紹介。各種能力値をまとめた基本能力データの項目は以下のとおり

- **武器**…装備できる武器の種類
- **攻撃属性**…キャラクターの攻撃属性。装備する武器で変化する場合は「特殊」を記している
- **体防具／腕防具**…装備できる防具の種類
- **パーティ支援効果**…パーティ支援効果の種類
- **移動速度**…走ったときの移動スピード。アドルの移動速度を100として、それぞれの移動速度を算出している
- **回避の無敵時間**…回避行動時の無敵時間。1フレームは1／30秒
- **各種能力値**…参入時、Lv50、Lv99の能力値とパーティ支援効果の補正倍率を掲載している

5 通常攻撃／溜め攻撃：通常攻撃や溜め攻撃を解説。通常攻撃を連続して繰り出せる場合は、攻撃回数の最大数を記している

6 スキル：キャラクターが習得できるスキルを解説。詳細をまとめたスキルデータの項目の意味は下記のとおり

- **スキル名**…スキルの名称
- **消費SP**…スキルを使用したときに消費するSP
- **Lv**…スキルのレベル。スキルレベルによって威力などが変化する、Lv1、Lv5、Lv10の3段階でデータを掲載している
- **威力**…スキルの威力。アドルが習得するLv1のライズスラッシュの威力を100として、それぞれの威力を算出している
- **スタン**…スキルのスタン値。アドルが習得するLv1のライズスラッシュのスタン値を100として、それぞれのスタン値を算出している
- **HIT**…スキルの平均HIT数。対象の大きさや使用するタイミングによってHIT数は若干変化する
- **命中**…スキルの当てやすさ。S>A>B>Cの順番に、動いている対象にも当てやすい
- **攻撃範囲**…スキルの攻撃範囲。正面や背面に攻撃する場合は「正面or背面」、広い範囲を攻撃する場合は「範囲」、大きく移動して攻撃する場合は「移動」、正面に飛び道具を発射する場合は「飛び道具」、地面に設置する場合は「設置」と記している。これらが複数組み合わさることもある（例：大きく移動して広い範囲を攻撃する場合は「移動+範囲」）
- **無敵時間**…スキルの無敵時間。1F（フレーム）は1／30秒。「−」の場合は、無敵時間がないことを表している
- **説明**…スキルの説明。スキルの特徴や具体的な活用例などを紹介している

7 EXTRAスキル：キャラクターが使用可能なEXTRAスキルを解説。Lv2の強化タイミングは共通（Chapter6−2）なので、Lv3の強化タイミングを「Lv3入手方法」として紹介している。詳細をまとめたEXTRAスキルデータの項目の意味はスキルデータと同じ。ただし、ガッシュ（P.023）のEXTRAスキルは特殊なので、EXTRAスキルデータには効果時間と説明のみを掲載している

Adol Christin

アドル=クリスティン

世界各地を旅する名うての冒険家。燃えるような赤毛なので、人々からは赤毛のアドルと呼ばれている。相棒のドギとともに、冒険家として長年の夢だったアルタゴの地を訪れたアドルは、そこでアルタゴの未来をかけた壮絶な戦いに巻き込まれていく……。

燃えるような赤毛と少年の心を秘めた若き冒険家

基本能力

装備する武器で攻撃属性を変更できるので、パーティ編成や出現する敵に応じて臨機応変に戦えるのが強みだ。主人公らしくすべての能力値がバランスよく成長するので、戦力としても申し分ない。頼れる主人公として最後まで活躍してくれる。

基本能力データ

武器	剣	攻撃属性	特殊
体防具	鎧	腕防具	盾
パーティ支援効果	攻撃命中率上昇	移動速度	100
回避の無敵時間	開始から4フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
1	75	11	4	9	7	1.05倍
50	1600	285	272	126	105	1.15倍
99	4121	889	865	243	265	1.25倍

通常攻撃

斬撃 攻撃回数：5

剣を使って最大5回連続の攻撃を行う。攻撃の発生が早く、踏み込みながら攻撃するためリーチも長い。非常に使いやすいので、最後までお世話になる。

打撃 攻撃回数：3

剣でたたきつけるように最大3回連続で攻撃する。ほかの属性と比べて攻撃の発生が遅いが、そのぶん威力は最も高い。大振りなため、リーチも若干長めだ。

射撃 攻撃回数：4

最大で4回連続の突きを行う。攻撃の発生が非常に早いが、高低差のある地形では高さの違う場所にいる敵に当てにくい。敵との高さに注意して攻撃しよう。

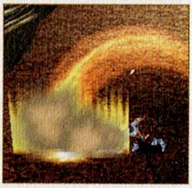
溜め攻撃

斬撃 ―

身体を大きくひねったあと、前方に横斬りを行って攻撃する。攻撃の発生とリーチが優秀で使いやすい。SPゲージを溜めるのに不可欠なので、積極的に使おう。

打撃 ―

剣を大きく振りかぶったあと勢いよく振り下ろす。攻撃の発生は遅いものの、リーチが長く威力も高い。はずさないよう敵の動きをよく見て攻撃しよう。



射撃 ―

通常攻撃よりも勢いのある突きで攻撃する。攻撃の発生が非常に早いので使いやすい。ある程度の段差なら攻撃が当たることもあるので、覚えておこう。

スキル

飛び道具や広い範囲を攻撃するスキルが使いやすく、全体的に命中率が高いものが多い。消費SPが少なめに設定されており、スキルを多用できるので、積極的に使ってスキルレベルを上げていこう。

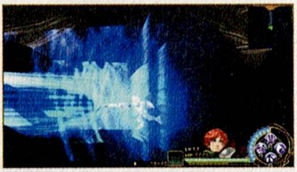
←アドル最強のスキルである星方陣は、長い無敵時間もあるので安全に使える。

スキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
ライズスラッシュ	1	100	100	1	S	正面	―	剣で斬り上げたあとに、三日月状の衝撃波を発生させる。段差の上にいる敵を攻撃しやすいほか、敵を浮かせやすく、浮いた敵に連続で使えば浮かせたまま行動を封じられる。
	5	125	100	2	S	正面	―	
消費SP 10	10	140	100	2	S	正面	―	
ストリングス	1	90	165	1	S	正面	―	剣を地面にたたきつけて攻撃するスキルで、柱状の衝撃波も起こる。序盤から使えるスキルのなかではスタン値が高いので、スタンを狙うときは積極的に使っていこう。
	5	110	250	2	S	正面	―	
消費SP 10	10	120	250	2	S	正面	―	
ダッシュ斬り	1	100	88	2	S	移動	開始～6F	素早く踏み込んで敵を攻撃するスキル。連続で使用すると、敵の近くを移動しながら一方的に攻撃できる。ただし移動距離はそれほど長くないので、接近してから使おう。
	5	125	95	3	S	移動	開始～6F	
消費SP 10	10	135	95	3	S	移動	開始～6F	
フォトンブレード	1	100	70	2	A	正面	開始～5F	光の長剣を作り出し、正面に振り下ろして攻撃する。長剣のリーチは長いので、少し離れた場所の敵はもちろん、高いところにいる敵への攻撃にも利用できる。
	5	145	75	3	A	正面	開始～5F	
消費SP 10	10	160	75	3	A	正面	開始～5F	
スカッドソード	1	90	110	1	S	飛び道具	―	剣先から真空の弾を発射してダメージを与える。アドルが使える唯一の飛び道具なので、離れた場所にいる敵や通常攻撃が届かない敵への攻撃手段として役に立つ。
	5	110	145	2	S	飛び道具	―	
消費SP 10	10	140	210	4	S	飛び道具	―	
エリアルスラスト	1	225	190	4	S	正面	―	少しずつ角度を上げながら無数の突きを放つスキル。敵を浮かせやすく、浮いた敵に再度攻撃を行うことで、動きを封じることもできる。また、段差の上にいる敵にも有効だ。
	5	305	245	6	S	正面	―	
消費SP 20	10	340	245	6	S	正面	―	
下突き	1	175	300	3	B	移動+範囲	―	ジャンプ後、地面に剣を突き立てて衝撃波を発生させる。スタン値が高いので、スタンを狙うときに重宝する。また広い範囲に攻撃できるため、敵が密集しているときにも有効だ。
	5	215	375	4	B	移動+範囲	―	
消費SP 20	10	280	440	5	B	移動+範囲	―	
回転斬り	1	205	225	4	A	範囲	―	回転しながら剣を振って敵を斬り上げる攻撃。自身を中心に周囲の敵をまとめて攻撃できる。敵を範囲内にとらえやすいので、敵が密集した場所で使おう。
	5	245	235	4	A	範囲	―	
消費SP 20	10	270	235	4	A	範囲	―	
パワースマッシュ	1	275	170	3	A	正面	―	剣を斬り上げたあと、地面にたたきつけて攻撃する。上下への攻撃なので、高低差がある地形でも攻撃を当てやすい。また、2段目の攻撃は敵を吹き飛ばしやすい。
	5	325	200	4	A	正面	―	
消費SP 20	10	360	200	4	A	正面	―	
回転乱舞	1	540	210	8	B	範囲	―	風が巻き起こるほどの攻撃を繰り出し、周囲の敵を攻撃していく。威力が高く、HIT数も多いので大ダメージを与えやすいが、攻撃が終わるまで操作ができなくなる。
	5	685	263	10	B	範囲	―	
消費SP 40	10	775	263	10	B	範囲	―	
ビートダウン	1	490	255	9	S	正面	―	高速の連続突きを繰り出したあと、剣を斬り上げてダメージを与える。攻撃範囲は正面だが威力が高いので、ボスなどの強い敵を集中して攻めたいときに使うといい。
	5	590	290	12	S	正面	―	
消費SP 40	10	740	340	12	S	正面	―	
クイックブレイク	1	480	425	3	A	移動	―	敵を上空に斬り上げたあと、ジャンプして空中で敵を攻撃して地面にたたきつける。スタン値の高さを生かしてスタンを狙おう。また、かなりの高さの段差を飛び越えられる。
	5	635	460	6	A	移動	―	
消費SP 40	10	720	460	6	A	移動	―	
星方陣	1	1015	475	7	A	範囲	ほぼすべて	地面に星の形を描いたあと、その内側に強力な光を発生させて攻撃する。攻撃の範囲が広く、スキル使用中は敵が行動しないうえに無敵時間が長いので、安全にダメージを与えられる。
	5	1370	555	7	A	範囲	ほぼすべて	
消費SP 80	10	1595	555	7	A	範囲	ほぼすべて	

EXTRAスキル

目にも留まらぬ連続斬りを行ったあと、剣から巨大な光線を出して攻撃する。光線はその見た目どおり射程も長く、複数の敵をまとめて攻撃できる。光線を発射している間はアドルの向きを変えられるので、より多くの敵がいる方向に向きを変えて、まとめてダメージを与えよう。



←アドル自身をも包む巨大な光線が敵を貫いて、致命的な大ダメージを与えていく。

Lv3入手方法

・Chapter9−5で月竜≪ゼ=カリオス≫を倒す(P.112)

EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
月輪剣	1	1680	590	14	S	正面+飛び道具	全無敵
月鏡剣	2	2265	590	16	S	正面+飛び道具	全無敵
月竜剣	3	3305	590	22	S	正面+飛び道具	全無敵

Dogi
ドギ

アドルの相棒にして、力自慢の風来坊。粗野で大雑把な言動が目立つが、人情に厚いという一面も持っている。古代王国イースを巡る冒険でアドルと出会ってからは、ともに旅をするようになる。特技は力まかせの豪腕で壁を砕くことで、これまでの冒険で何度もアドルのピンチを救ってきた。

「待たせたな、アドル!
とっとことこからずらかるぞ!」

基本能力

力自慢だけあってHPやSTRはどのキャラクターよりも優れている。だからといってほかの能力値が低いわけでもなく、平均程度なので非常に扱いやすい。豊富なHPと威力の優れた攻撃を生かすため、積極的に前に出て戦うように心がけよう。

基本能力データ

武器	拳	攻撃属性	打撃
体防具	軽装鎧	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	与スタン値増加	移動速度	87.5
回避の無敵時間	開始から3フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
1	98	14	3	11	3	1.10倍
50	2045	364	232	135	56	1.30倍
99	5266	1126	742	260	143	1.50倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：3

自慢の豪腕でパンチを繰り出して最大3回攻撃する。武器が拳なのでリーチが短いように見えるが、攻撃するたびに前進するので、正面にいる敵を倒すならあまり気にならない。

溜め攻撃

大きく前進しながら正面に全力でパンチを打ち込む。側面や背面の敵には当たらないので使う場面を見極めよう。こちらに向かってくる敵などに対して使うのが有効だ。

スキル

消費SPが多く、威力の高いスキルがそろっている。全体的にリーチが短いため、空振りしないように間合いを把握しておこう。正面を攻撃するスキルの場合は、しっかり向きを合わせておきたい。

←消費SPの少ないバッシュやマイトクエイクを連続で出して、敵をスタンさせよう。

スキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
バッシュ	1	115	225	1	A	正面	−	上から下に向けて拳をたたきつける。敵を転倒させやすく、消費SPが少ないスキルのなかでもスタン値が高い。連続で出してもスキがないので、敵をスタンさせるために使おう。
	5	140	290	1	A	正面	−	
消費SP 12	10	155	290	2	A	正面	−	
コンビネーション	1	140	150	2	A	正面	−	パンチを連続で繰り出す。わずかに前進しながら攻撃するため、序盤で習得できるスキルのなかでは使いやすい。通常攻撃や溜め攻撃のあとに使ってダメージをアップさせよう。
	5	180	150	3	A	正面	−	
消費SP 12	10	195	150	4	A	正面	−	
オーラインパクト	1	135	120	4	B	飛び道具	−	前方に突き出した拳から気の弾丸を発射して攻撃する。威力とスタン値はあまり高くないが、ドギのスキルには遠距離の敵を攻撃できるものが少ないので、貴重といえる。
	5	170	120	1	B	飛び道具	−	
消費SP 12	10	186	120	1	B	飛び道具	−	
クラッシュ	1	125	180	1	B	移動	−	全体重を乗せたタックルを仕掛ける。一定の距離を移動しながら攻撃するので使いどころが限られる。Lv10になると無敵時間が発生するので、スキルレベルを上げる価値はある。
	5	160	205	1	B	移動	−	
消費SP 12	10	200	230	1	B	移動	開始～12F	
マイトクエイク	1	85	175	1	C	範囲	−	地面に拳をたたきつける攻撃で、敵によっては転倒させることも可能だ。Lv5以上になるとスタン値が急激に高くなるので、頻繁に使ってスキルレベルを上げておくといいだろう。
	5	100	370	1	C	範囲	−	
消費SP 12	10	110	370	1	C	範囲	−	
ストレート	1	260	440	1	B	正面	−	強烈なパンチを放つ。攻撃の直前に腕を大きく回すので、少しだけスキが生まれる。そのため連続使用には向いていないので、近づく敵に対して一撃をお見舞いするように使おう。
	5	310	560	1	B	正面	−	
消費SP 25	10	345	560	1	B	正面	−	
アッパーカット	1	285	265	3	B	正面	−	連続でアッパーを出して攻撃する。攻撃の発生が速く、さらに敵によっては浮かせることも可能だ。SPに余裕があるときは、連続でヒットさせて大ダメージを狙うといいだろう。
	5	360	325	5	B	正面	−	
消費SP 25	10	400	325	5	B	正面	−	
アースノッカー	1	265	355	4	A	正面	−	地面を殴り、前方に衝撃波を発生させる。Lv5以上で後方にも衝撃波が発生し、Lv10で周囲の敵にもダメージを与える。使い勝手がよくなるのでスキルレベルを上げよう。
	5	315	400	4	A	正面+背面	−	
消費SP 25	10	410	445	5	A	範囲	−	
回し蹴り	1	240	340	4	B	範囲	−	その場で回転しつつ蹴りを放つ。蹴りのリーチは短いが、周囲を攻撃できるのは魅力。複数の敵に囲まれた際は、なるべく敵を引きつけてからまとめて大ダメージを与えよう。
	5	300	340	4	B	範囲	−	
消費SP 25	10	335	340	4	B	範囲	−	
ブラストキック	1	560	610	4	A	移動	−	連続キックでダメージを与える。最後のキックで大きく移動するため、ほかの敵を巻き込むことも可能。また、スタン値が高いので、ボス戦でスタンを狙うときに使うのもいい。
	5	685	810	5	A	移動	−	
消費SP 50	10	770	810	5	A	移動	−	
シーザーラッシュ	1	605	370	7	A	正面	−	正面に高速のパンチを出す。攻撃の発生までは早いが、攻撃が終わるまで足を止めた状態になる。こちらの攻撃中にダメージを受けないように、スタン状態の敵を狙って決めよう。
	5	740	430	8	A	正面	−	
消費SP 50	10	835	430	8	A	正面	−	
ワイルドレイジ	1	620	325	11	C	範囲	−	怒気の炎を周囲に放出する。威力は高いが近づかないと当たらず、攻撃が発生するまでの時間も長いので有効に使うのは難しい。数多くの敵が密集している場所などで使おう。
	5	765	370	11	C	範囲	−	
消費SP 50	10	920	405	11	C	範囲	−	
グランドスラム	1	1220	825	8	A	正面	ほぼすべて	連続攻撃のあとにジャンプして、両手で打ち下ろしながら着地する。ドギのスキルのなかでも最高の威力とスタン値を誇るが、消費SPは非常に多い。強力なボス戦で使用したい。
	5	1529	840	11	A	正面	ほぼすべて	
消費SP 100	10	1785	840	11	A	正面	ほぼすべて	

EXTRAスキル

大きく力を溜めてから全身全霊の力を込めたパンチを正面に繰り出す。リーチが短いうえ攻撃範囲が正面と狭く、さらにHIT数も少ないが、高い威力を誇るので、短時間で大ダメージを与える必要があるボス戦で重宝する。スタン値が高いため、ボス戦でスタンを狙いやすい点も魅力だ。

←威力が非常に高いので、苦戦をしいられるボスにはEXTRAスキルを使おう。

Lv3入手方法

・クエスト⑲で砂喰い≪ソーディオルム≫を倒す(P.129)

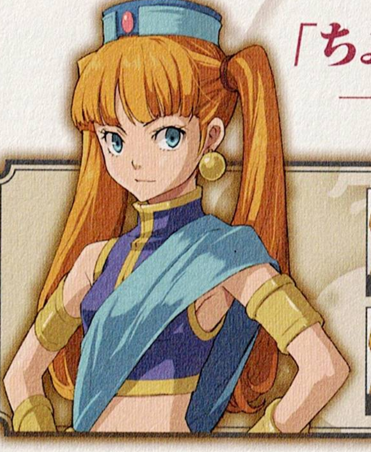
EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
渾身の一撃	1	1815	940	2	A	正面	全無敵
無敵の一撃	2	2595	940	2	A	正面	全無敵
究極の一撃	3	3180	940	2	A	正面	全無敵

Aisha
アイシャ

弓の扱いに長けた、アルタゴ公国の公女。体調の優れない父親のカイマール公王に代わり、アルタゴの各地で起こる異変を調査するために、身分を隠して強引にアドルたちの仲間になった。勝気でごう慢な態度をとることもあるが、根は素直で心優しい。

「ちょうどいいわ。わたしも一緒に連れて行きなさい。」



基本能力

全体的に能力値は低いものの、AGLはエルクに次いで高く、回避の無敵時間も長い。敵の攻撃を避けやすいが、HPとDEFが低く打たれ弱いので、通常攻撃の射程の長さを生かして敵から離れて戦おう。STRの低さは手数で補うことが可能だ。

基本能力データ

武器	弓	攻撃属性	射撃
体防具	服	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	EXTRA入手量増加	移動速度	106.0
回避の無敵時間	開始から5フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
10	214	43	29	13	42	1.32倍
50	1232	266	212	67	196	1.63倍
99	3176	832	680	132	492	2.00倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：1

矢を撃つ攻撃で射程が長く、攻撃後すぐに次の攻撃を行える。移動中も攻撃でき、絶え間なく攻め続けることも可能だ。矢は正面に飛ぶが、高低差のある地形では当てにくい。

溜め攻撃

通常攻撃よりも太い矢を放つ。威力はもちろん射程も優秀で、かなり離れた位置からでも攻撃できる。やはり高低差がある地形に弱いので、敵との高さを考えて使おう。

スキル

全体的に消費SPが少なく、スキルを多用できるのが強み。欠点である威力の低さは手数でカバーしよう。数あるスキルのなかでも威力がそこそこ高く、平均7HITするアクアバーストが使いやすい。

←後方や空中に移動しながら発動するスキルは、回避と攻撃を同時に行える。

スキルデータ

スキル名		Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
サマーソルト		1	95	44	1	C	正面	−	バク転しながら正面に蹴りを放つスキルで、敵を浮かせやすい。連続して使えるので、浮きやすい敵が相手なら、スキルを使っている間は空中に浮かせ続けることもできる。
		5	120	65	2	C	正面	−	
消費SP	9	10	130	65	2	C	正面	−	
タンブルアロー		1	80	45	1	A	飛び道具	−	当たると水流が噴出する矢を放つ。水流に当たると一瞬だけ敵の動きが止まるが、狙って使うほどの効果はない。なお、スキルレベルが上がると矢が貫通するようになる。
		5	105	45	1	A	飛び道具	−	
消費SP	9	10	115	45	1	A	飛び道具	−	
ワイドアロー		1	107	30	3	A	飛び道具	−	3方向(Lv5で4方向、Lv10で5方向)に矢を扇状に放つ。敵が密集しているときなどに役立つが、敵と離れすぎると矢の当たる数が減るので、近づいて使おう。
		5	125	45	4	A	飛び道具	−	
消費SP	9	10	150	55	5	S	飛び道具	−	
ステップショット		1	95	55	3	C	移動	開始〜8F	バックステップしながら、水柱が発生する矢を正面に撃つ。アイシャのスキルのなかでは比較的長い無敵時間を持つので、敵との距離をとりたいときなど便利だ。
		5	125	55	6	C	移動	開始〜8F	
消費SP	9	10	135	55	6	C	移動	開始〜8F	
ヘヴィブラスト		1	95	120	2	B	飛び道具	−	過重の追加効果がある水の球体を連続で放つ。消費SPのわりにスタン値が高い。水の球体は弧を描きながら飛んでいくので、低い地形にいる敵への攻撃手段にもなる。
		5	110	140	3	B	飛び道具	−	
消費SP	9	10	120	140	3	B	飛び道具	−	
キラーホーネット		1	230	85	12	B	飛び道具	−	正面に高速の矢を何本も放つ。スキルを使うと矢を撃ち尽くすまで行動できなくなってしまうのが欠点だが、スキル使用直後に操作キャラクターを交代することでカバーできる。
		5	270	85	16	B	飛び道具	−	
消費SP	18	10	300	85	16	B	飛び道具	−	
ライジングアロー		1	180	120	5	B	飛び道具	−	矢の発射角度を少しずつ上げながら矢を連射していく。敵を浮かせやすいので、浮きやすい敵の動きを封じるのはもちろん、高い地形にいる敵を攻撃するときも重宝する。
		5	225	120	7	B	飛び道具	−	
消費SP	18	10	250	120	7	B	飛び道具	−	
ハイドロショット		1	195	105	6	C	飛び道具	−	その場でジャンプし、前方の地上に矢を放って水柱を発生させる。低い地形にいる敵を攻撃するのに使えるほか、アイシャの背よりも低い段差なら飛び乗ることも可能だ。
		5	250	110	6	C	飛び道具	−	
消費SP	18	10	305	125	7	C	飛び道具	−	
スカイワンダー		1	205	145	6	C	移動	開始〜6F	前方に素早くジャンプして、着弾地点に水柱が発生する矢を放つ。離れた敵との距離をつめたり、敵を飛び越えながら攻撃することも可能だ。。
		5	270	160	12	C	移動	開始〜6F	
消費SP	18	10	300	160	12	C	移動	開始〜6F	
ワスピーター		1	485	120	24	B	飛び道具	−	高速で矢を連射するスキル。キラーホーネットの強化版で、威力やHIT数が高い。やはり発動時間の長さがネックなので、操作キャラクターを交代させて対処しよう。
		5	615	125	25	B	飛び道具	−	
消費SP	35	10	695	125	25	B	飛び道具	−	
アクアバースト		1	425	160	6	S	飛び道具	−	敵に当たると無数の誘導弾が発生する矢を放つ。威力とHIT数が高く、攻撃を当てやすいので使いやすい。エドナの故地でカマサを入手したら、すぐにスキルレベルを上げていこう。
		5	515	170	8	S	飛び道具	−	
消費SP	35	10	690	190	8	S	飛び道具	−	
スプレッドライン		1	465	190	5	C	飛び道具	−	ジャンプ後、レーザーのような水の刃を発生させて攻撃する。ハイドロショットと似た感覚で使えるが、空中で後方に少し移動するので、段差越えは段差を背にして行おう。
		5	540	245	6	C	飛び道具	−	
消費SP	35	10	605	245	6	C	飛び道具	−	
カタラクトブルー		1	975	230	5	C	範囲	ほぼすべて	周囲に無数の水柱を発生させて攻撃する。威力が高く広い範囲を攻撃できるが、そのぶん多くのSPを必要とする。連発できないので、複数の敵に囲まれたときなどに使おう。
		5	1285	230	7	C	範囲	ほぼすべて	
消費SP	70	10	1495	230	7	C	範囲	ほぼすべて	

EXTRAスキル

上空に大量の矢を放ったあと、矢を雨のように降らせて攻撃する。EXTRAスキルが強化されると、威力が高くなりHIT数も増えていく。なお、広い範囲の敵を自動でロックオンして攻撃するが、複数の敵がいるとダメージが分散してしまう。特定の敵だけ狙いたいときは、ほかの敵を倒しておこう。

←上空に連続で放たれた矢は、攻撃範囲にいるすべての敵をめがけて降り注ぐ。

Lv3入手方法

・Chapter8−6で海竜≪オ＝ベイロン≫を倒す(P.102)

EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
アローレイン	1	1556	280	16	S	範囲	全無敵
オーシャンスコール	2	2015	280	18	S	範囲	全無敵
ブルーデストラクト	3	2945	280	20	S	範囲	全無敵

Geis
ガッシュ

半年前にアドルがカナン諸島で出会った傭兵で、漆黒の斧槍（ハルバード）と符術を使いこなす。お人好しなアドルにあきれつつも、冒険家としての実力は認めている。なんらかの目的でお供の三妖精を連れてアルタゴの地を訪れており、各地で不審な行動を見せる。

「あんたの腕が錆付いていないか この斧槍で確かめさせてもらうぜ!」

基本能力

平均的な能力値の持ち主で、安定して戦えるのが強み。アドルと同じ斬撃属性なので、パーティに入れる場合はアドルの属性を変えよう。なお、取得経験値がアップするパーティ支援効果はレベル上げに役立つ。竜騎士の紋章とあわせて活用しよう。

基本能力データ

武器	斧槍	攻撃属性	斬撃
体防具	軽装鎧	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	経験値取得量増加	移動速度	97.0
回避の無敵時間	開始から4フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
27	843	133	110	60	47	1.09倍
50	1774	294	253	107	93	1.13倍
99	4569	913	807	207	236	1.20倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：4

斧槍による攻撃を最大4回まで繰り出せる。近接武器のなかではリーチが長く、攻撃の発生も早いので使いやすいが、3連続目の突きは高低差のある地形では当てにくい。

溜め攻撃

身体を横に回転させながら攻撃を行う。正面に踏み込んで斬りつけるため、やや離れた場所にいる敵にも攻撃が届く。また、高低差のある地形でも身長程度の高さなら攻撃可能だ。

スキル

大きく移動しつつ攻撃する威力の高いスキルから、遠距離で安全に攻撃できる飛び道具までバランスよく習得できる。さらに符術を使った特殊なスキルも持っており、非常にバリエーション豊かだ。

←地面に設置して敵が触れるとダメージを与える特殊なスキルもある。

スキルデータ

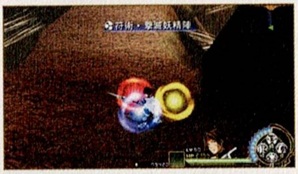
スキル名		Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
草薙ぎ		1	100	90	1	A	正面	ー	身体を横に1回転させながら、斧槍で周囲を斬り払って攻撃する。敵を転倒させやすく、転倒した敵に連続で使用すれば、転倒させたままの状態で動きを封じることも可能だ。
		5	135	95	1	A	正面	ー	
消費SP	10	10	150	115	2	A	正面	ー	
カマイタチ		1	110	95	1	B	飛び道具	ー	斧槍から真空波を発生させて前方に飛ばす。発生した真空波は速いので敵に当てやすいが、射程がそれほど長くないため、敵との距離が離れすぎていると当たらない。
		5	130	95	1	B	飛び道具	ー	
消費SP	10	10	140	95	1	B	飛び道具	ー	
符術・爆雷陣		1	115	65	1	C	設置	ー	地面に起爆性のある符を仕掛ける。この符に敵が触れると符が爆発し、敵にダメージを与える。符は一定時間経つと消えるが、敵に隣接して使えば確実に当てることが可能だ。
		5	140	65	1	C	設置	ー	
消費SP	10	10	150	65	1	C	設置	ー	
兜割り		1	90	190	2	A	正面	ー	前方に1回転して斧槍で攻撃するスキル。最初から習得している狼牙衝よりスタン値は低いものの、その半分のSPで使えるうえ、連続で当てやすいので使いやすい。
		5	120	260	3	A	正面	ー	
消費SP	10	10	130	260	3	A	正面	ー	
斧技・飛び魚		1	100	110	2	A	正面	ー	斧槍で前方に突き攻撃を行ったあと、斬り上げ攻撃を行う。斬り上げ攻撃を当てると敵を浮かせやすいが、攻撃後のスキが大きいので、空中に浮かせ続けるのは難しい。
		5	115	175	3	A	正面	ー	
消費SP	10	10	125	175	3	A	正面	ー	
乱舞・連閃斧		1	240	160	3	A	正面	ー	前方に移動しながら斬り上げ攻撃を連続で行う。敵を浮かせやすく、最後にジャンプするので高い地形にいる敵にも当てやすい。なお、ジャンプを利用しての段差越えも可能だ。
		5	320	210	4	A	正面	ー	
消費SP	20	10	360	210	4	A	正面	ー	
狼牙衝		1	215	270	1	A	移動	ー	前方に突進しながら攻撃を行うスキル。消費SPが少ないスキルのなかではスタン値が高い。ボスのスタンを狙うのに使えるが、攻撃後に若干のスキが生じるので注意しよう。
		5	295	335	1	A	移動	ー	
消費SP	20	10	325	335	1	A	移動	ー	
符術・大蟻地獄		1	240	245	6	A	移動+範囲	ー	やや前方にジャンプし、地上に符を投げつけて攻撃判定を持つ渦を作り出す。渦の周囲にいる敵に連続的にダメージを与えられるため、敵が密集しているほど有効に使える。
		5	315	315	9	A	移動+範囲	ー	
消費SP	20	10	365	395	18	A	移動+範囲	ー	
飛燕十文字		1	215	180	3	A	飛び道具	ー	十文字の真空波を発生させて前方に飛ばす。真空波が飛ぶまで少し時間がかかるので、離れた位置で使うとはずれることがある。敵の注意がこちらに向いているときに使おう。
		5	285	205	4	A	飛び道具	ー	
消費SP	20	10	315	205	4	A	飛び道具	ー	
螺旋斬り		1	510	280	4	A	範囲	ー	周囲の敵を巻き込む竜巻を発生させて攻撃する。ガッシュを中心に広い範囲を攻撃できるので、複数の敵を巻き込みやすい。使いやすいスキルなのでスキルレベルを上げよう。
		5	630	330	6	A	範囲	ー	
消費SP	40	10	715	330	6	A	範囲	ー	
斧技・撃滅乱舞		1	585	340	7	A	正面	ー	移動しながら正面の敵に斧槍による連続攻撃を行う。威力、スタン値、HIT数がどれも優秀だが、攻撃が終わるまで行動できない欠点も。操作キャラクターを交代させて対処しよう。
		5	725	390	8	A	正面	ー	
消費SP	40	10	820	390	8	A	正面	ー	
竜牙衝		1	555	385	8	A	移動	ー	前方に突進しながら攻撃を行う狼牙衝の強化版。Lv10になると、習得可能なスキルのなかでスタン値が最も高くなる。威力も高いので、ボスとの戦いで積極的に使おう。
		5	715	470	8	A	移動	ー	
消費SP	40	10	785	565	8	A	移動	ー	
覇撃十文字		1	1145	475	12	A	正面+範囲	ほぼすべて	ジャンプ後に斧槍をたたきつけて攻撃する。攻撃の中心にいる敵ほどダメージが大きくなるので、敵との位置関係も重要だ。なお、ガッシュのスキルで唯一無敵時間がある。
		5	1545	530	12	A	正面+範囲	ほぼすべて	
消費SP	80	10	1655	530	12	A	正面+範囲	ほぼすべて	

EXTRAスキル

ユエ、セラ、キサの三妖精を一定時間呼び出す特殊なEXTRAスキル。三妖精はガッシュの通常攻撃にあわせて援護攻撃を行ってくれるので、一時的に大ダメージを与えられる。なお、ガッシュが攻撃を行わなくても自動で援護攻撃を行うことがあり、攻撃頻度はレベルが上がるほど上昇する。

Lv3入手方法

・クエスト⑳で大地蟲≪ミリウルドゥ≫を倒す(P.129)



←ガッシュの周囲に飛翔する三妖精は、敵を見つけると襲いかかっていく。

EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	効果時間	説明
符術・妖精陣	1	約7秒	未行動時でも低頻度で援護攻撃を行う
符術・迫撃妖精陣	2	約8秒	未行動時でも中頻度で援護攻撃を行う
符術・撃滅妖精陣	3	約10秒	未行動時でも高頻度で援護攻撃を行う

Elk

エルク

森林地帯にあるシャヌアの里で暮らす少年。里長の孫で、里に伝わる両端に刃がついた双刃と呼ばれる武器を扱う。その腕前はかなりのものだが、すぐに調子に乗る性格のため、危険な獣相手にピンチに陥ってしまうこともしばしばある。

「へへ、このエルク様にどこまで付いてこれるかな〜っ？」

基本能力

エルクはDEXとAGLが非常に高いため、攻撃を当てやすいうえ、クリティカルも発生しやすい。反面HPやDEFが低く、打たれ弱いので気を配っておきたい。移動速度と回避の無敵時間が優れているので、これを生かして敵の攻撃を避けつつ戦おう。

基本能力データ

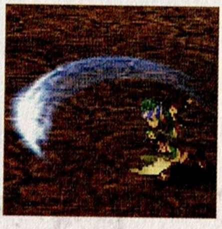
武器	双刃	攻撃属性	斬撃
体防具	服	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	ゴールド取得量増加	移動速度	109
回避の無敵時間	開始から5フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
7	184	26	17	41	39	1.11倍
50	1425	221	181	197	232	1.20倍
99	3673	698	585	375	580	1.30倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：6

双刃を素早く振る攻撃は、最大6回行える。6回目の攻撃では双刃を投げるため、それなりのリーチがある。攻撃の発生が早いので、チャンスのときは6回目まで繰り出そう。



溜め攻撃

双刃を前方に投げるため、少し離れた敵に対しても攻撃が当たる。射程が長いぶん攻撃範囲は正面のみと狭い。しっかり敵を正面にとらえて溜め攻撃を出すことが重要だ。

スキル

全体的に消費SPが少なく、それぞれのスキルを多用しやすい。威力が低いスキルが目立っているものの、その代わり大半のスキルに使用直後から無敵時間があるので安心して戦える。

⬅威力はイマイチだが、敵にゴールドや素材を落とさせるスキルもある。

スキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
ロックバイト	1	85	90	3	A	正面	開始～3F	双刃を振り上げると同時に、地面を隆起させて敵を打ち上げる。攻撃の発生が早くて消費SPも少ないため、連続で使うのも有効。敵を浮かせたときは、何度も出すようにしよう。
	5	105	90	3	A	正面	開始～3F	
消費SP 8	10	130	90	3	A	正面	開始～3F	
クレストフォール	1	80	150	4	A	正面	開始～4F	敵の頭の上に岩石を落として攻撃する。威力は低いが、消費SPが8のスキルのなかでスタン値は最も高い。連続で使って敵をスタンさせるのが最大の狙いといえる。
	5	105	210	8	A	正面	開始～4F	
消費SP 8	10	115	210	8	A	正面	開始～4F	
ホイール	1	95	60	3	A	正面	開始～7F	車輪のように縦回転しながら敵を斬り刻む。このスキルは移動しつつ攻撃を行なうため、攻撃後は敵と密着してしまう。すぐに敵から離れて反撃を受けないようにしよう。
	5	115	35	4	A	正面	開始～7F	
消費SP 8	10	125	35	4	A	正面	開始～7F	
スライディング	1	85	90	1	A	移動	開始～6F	地面を滑りながら蹴り込んで敵を転ばせる。攻撃の発生までが早いので使いやすく、高速で移動しながら攻撃を仕掛けるので、ある程度離れた敵にもダメージを与えられる。
	5	100	90	2	A	移動	開始～6F	
消費SP 8	10	110	90	2	A	移動	開始～6F	
スティール	1	10	35	1	A	移動	－	体当たりを仕掛けて、敵にゴールドを落とさせる。敵は最大6回までゴールドを落とし、それ以降は必ず1ゴールドになる。なお、敵の所持金が0の場合はゴールドを落とさない。
	5	15	40	1	A	移動	－	
消費SP 8	10	20	40	1	A	移動	－	
アッパーホイール	1	175	160	5	A	正面	開始～1撃目	垂直方向へ回転しながら斬る攻撃で、1撃目を出すまでが無敵時間となる。威力がそれなりに高く、敵を浮かせることも可能。浮きやすい敵に対しては、積極的に使っていこう。
	5	215	205	5	A	正面	開始～1撃目	
消費SP 15	10	265	165	7	A	正面	開始～1撃目	
エアードチャージ	1	180	230	5	A	移動	開始～6F	ジャンプして空中から勢いよく突撃する。威力が高く、敵を転倒させることもある。また、スタン値もそれなりに高いので、ボス戦でスタンを狙うときにも活用できる。
	5	235	305	5	A	移動	開始～6F	
消費SP 15	10	260	305	5	A	移動	開始～6F	
スピニングエッジ	1	190	150	8	A	飛び道具	開始～8F	回転する双刃を前方に投げつける。離れた敵を攻撃可能だが、双刃が戻ってくるまで動けない。接近した敵には反撃されやすいので、双刃がちょうど届く距離の敵を狙おう。
	5	250	160	10	A	飛び道具	開始～8F	
消費SP 15	10	265	160	12	A	飛び道具	開始～8F	
バンディット	1	25	40	1	A	移動	－	体当たりを仕掛けることで、敵にレアアイテムを高確率で落とさせる。敵が生きている間は1個しか落とさないが、死骸を攻撃すれば、さらにレアアイテムを落とす。
	5	35	60	1	A	移動	－	
消費SP 15	10	40	60	1	A	移動	－	
ランバリングハイ	1	410	230	14	A	正面	開始～8F	疾風のような速さで敵を斬りつける。Lv5、Lv10で無敵時間が段階的に延びる。エルクのスキルのなかでは無敵時間が長いので、スキルレベルを上げておいて損はない。
	5	550	260	14	A	正面	開始～3撃目	
消費SP 30	10	670	315	18	A	正面	開始～5撃目	
グラウンドバイト	1	435	195	4	A	範囲	開始～7F	ジャンプ後に真下の地面から無数の鋭い岩を隆起させる。周囲を攻撃できるほか、敵によっては浮かせることも可能。敵に囲まれた場合に重宝するスキルだ。
	5	545	240	6	A	範囲	開始～7F	
消費SP 30	10	615	240	6	A	範囲	開始～7F	
リーフブーメラン	1	385	290	9	A	飛び道具	開始～8F	回転する巨大な双刃を前方に投げつける。離れた敵に対しても有効なので使い勝手はよい。攻撃方法がスピニングエッジと少し似ているので、同じような感覚で利用していこう。
	5	510	350	9	A	飛び道具	開始～8F	
消費SP 30	10	575	350	9	A	飛び道具	開始～8F	
ハーヴェルスピン	1	945	365	20	A	移動	ほぼすべて	地面を連続で隆起させながら突撃する。消費SPは多めだが、ほかのスキルよりも威力やスタン値は高い。無敵時間も長いので、SPが溜まったら惜しまず使っていこう。
	5	1250	405	22	A	移動	ほぼすべて	
消費SP 60	10	1345	405	22	A	移動	ほぼすべて	

EXTRAスキル

エルクが使えるEXTRAスキルは、ほかのキャラクターと異なる特殊なもの。まずEXTRAスキルの効果が切れるまで無敵になり、その最中に敵から攻撃を受けるとSPが溜まるようになる。さらにLv2からは、エルクが密着して触れているだけで、その敵がダメージを受け続けるという効果が発生する。

Lv3入手方法

Chapter7A-6で地竜≪ラダ=マンジュ≫を倒す(P.085)

⬅EXTRAスキルを使った瞬間から、エルクが光の防御壁に包まれて無敵になる。

EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
フォレスシールド	1	1680	590	14	S	－	約10秒
グランドフェンサー	2	2265	590	16	S	※	約15秒
ジオクラスタル	3	3305	590	22	S	※	約20秒

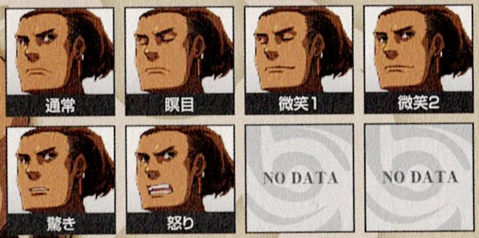
※ エルクと密着した敵にダメージを与える

Mustafa

ムスタファ

セグラムの里の民をまとめる若き里長。ドライゼン将軍の息子で武術の腕もかなりのものだが、本人は里を捨てた父のことを嫌っている。現在は病気の妹、クルシェと暮らしている。

「問答無用だ！
この場で成敗してくれる！」



基本能力

STRが高いだけではなく、与えるダメージが増加するパーティ支援効果も相まって、敵に大ダメージを与えられる。HPやDEFが高いので、打たれ強いのも強みだ。その反面、AGLが低く回避の無敵時間も短い。敵の攻撃はガードを駆使して防ごう。

基本能力データ

武器	大槌	攻撃属性	打撃
体防具	鎧	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	与ダメージ増加	移動速度	84.5
回避の無敵時間	開始から3フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
15	504	77	67	60	8	0.93倍
50	1968	321	307	170	30	0.88倍
99	5067	997	970	324	77	0.80倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：3

巨大な大槌で攻撃を行う。3回までしか攻撃できず、攻撃の発生がやや遅い。だが、そのぶん1発あたりの威力は非常に高いので、確実に攻撃を当ててダメージを与えよう。

溜め攻撃

身体を1回転させて勢いをつけたあと、下から上へ大槌を振り上げて攻撃する。攻撃の発生は遅いものの威力は高く、大槌だけでなく発生した衝撃波にも攻撃判定がある。

スキル

ほとんどのスキルに無敵時間が設定されており、タイミングよく使用すれば敵の攻撃を避けられる。習得可能なスキルは威力の高いものが多いので、純粋にダメージ源としても頼りになる。

←仲間のSTRを上げるスキルなど、特殊な効果を持つものも習得できる。

スキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
ハンマースタンプ	1	100	230	1	B	正面	開始～10F	大槌を地面にたたきつけて衝撃波を発生させる攻撃。敵によっては衝撃波に当ると転倒する。転倒した敵に対して再びスキルを使うと、敵を転倒させ続けることが可能だ。
	5	125	265	1	B	正面	開始～10F	
消費SP 11	10	150	325	1	B	正面	開始～15F	
イグニスブレイズ	1	125	200	1	C	飛び道具	開始～10F	大槌を振り回して発生させた火の玉を飛ばす。離れた敵に対してダメージを与える手段として重宝するが、火の玉は水平に飛ぶので高低差がある地形では当てにくい。
	5	155	230	1	C	飛び道具	開始～10F	
消費SP 11	10	165	230	1	C	飛び道具	開始～10F	
フルスイング	1	110	295	1	B	正面	開始～11F	大槌を大きく振って攻撃する。一部の敵の場合は、当たると吹き飛んで転倒することもある。攻撃の発生が遅いのは欠点だが、スタン値が高いのでボス戦などで使っていこう。
	5	140	370	1	B	正面	開始～11F	
消費SP 11	10	155	370	1	B	正面	開始～11F	
プロヴォーク	1	0	0	0	A	範囲	－	周囲にいる敵を挑発し、怒り状態にする特殊なスキル。怒り状態になった敵は、STRが上がる代わりにDEFが下がる。怒り状態の継続時間はスキルレベルによって変化する。
	5	0	0	0	A	範囲	ほぼすべて	
消費SP 11	10	0	0	0	A	範囲	ほぼすべて	
エンパワード	1	0	0	0	B	正面	開始～2F	大槌で仲間をたたいて活をいれ、一定時間STRを上昇させる。消費SPが少ないので積極的に使うといいが、たたかれた仲間は転倒するので、敵が離れているときに使おう。
	5	0	0	0	B	正面	開始～2F	
消費SP 11	10	0	0	0	B	正面	開始～2F	
リボルブスイング	1	250	735	7	B	範囲	－	大槌を振り回して攻撃する。攻撃の発生が遅く、攻撃後のスキも大きいのが欠点。ただし、スタン値が抜群に高く、スタン耐性の低い敵なら一瞬でスタン状態にできる。
	5	310	1030	13	B	範囲	－	
消費SP 22	10	340	1030	13	B	範囲	－	
ダッシュゲイザー	1	265	330	2	B	移動	開始～5F	敵に体当たりをしたあと、大槌を振り上げて攻撃する。移動しつつ攻撃を繰り出せるので、少し離れた敵に対して使おう。なお、振り上げた攻撃を当てると敵を浮かせやすい。
	5	330	440	2	B	移動	開始～5F	
消費SP 22	10	365	475	3	B	移動	開始～5F	
ボルケーノ	1	235	375	4	B	正面+飛び道具	開始～14F	その場でジャンプしたあと、大槌で地面にたたきつけて溶岩弾を飛ばして攻撃する。高くジャンプするので、ムスタファの背と同じくらいの段差なら越えることも可能だ。
	5	305	490	6	B	正面+飛び道具	開始～14F	
消費SP 22	10	335	490	6	B	正面+飛び道具	開始～14F	
クリムゾンピラー	1	235	485	3	B	正面	開始～ジャンプ	ジャンプ後に空中で大槌を振り、正面の地面に巨大な火柱を発生させる。HIT数は3と少ないが、スタン値が高く連続で当たりやすいため、積極的に使っていってOKだ。
	5	300	660	3	B	正面	開始～ジャンプ	
消費SP 22	10	330	660	3	B	正面	開始～ジャンプ	
クラップバウンド	1	505	610	6	B	正面	3段目溜め間	地面をたたき、最後に強力な一撃を出して火柱を起こす。広い範囲を攻撃でき、HIT数も多いので攻撃を当てやすい。スタン値が高いため、ボス戦などでも使用しよう。
	5	675	845	8	B	正面	5段目溜め間	
消費SP 45	10	765	845	8	B	正面	5段目溜め間	
バーストスイング	1	575	705	2	B	正面	開始～15	大槌を渾身の力で振り上げる攻撃で、溜め攻撃のモーションと似ている。だが、こちらのほうが格段に広い範囲を攻撃でき、高い地形にいる敵に対してもダメージ与えやすい。
	5	680	970	3	A	正面	開始～15	
消費SP 45	10	770	970	3	A	正面	開始～15	
メテオスマッシュ	1	540	530	4	B	飛び道具	開始～ジャンプ	上空に飛び上がり、地上に溶岩弾を連続で撃ち込む。攻撃の発生が少し遅いが、ジャンプするまでは無敵時間となる。威力とスタン値が高く、広い範囲を攻撃できるのが魅力だ。
	5	695	720	5	B	飛び道具	開始～ジャンプ	
消費SP 45	10	765	970	6	B	飛び道具	開始～ジャンプ	
ドラゴンブレイズ	1	1135	840	7	B	正面+飛び道具	開始～火球	正面に巨大な火の玉を作り出したあと、その玉を打ち飛ばして攻撃する。飛ばした火の玉の射程は長いが、玉を作る段階でもダメージを与えられるので敵に近づいて使おう。
	5	1435	1030	13	B	正面+飛び道具	開始～火球	
消費SP 90	10	1680	1030	13	B	正面+飛び道具	開始～火球	

EXTRAスキル

地面を大噴火させ、広い範囲の敵をまとめて攻撃するEXTRAスキル。Lv2やLv3になっても威力しか上がらないものの、スタン値が元から高いので十分頼りになる。また、ダメージが分散しないので、多くの敵に大ダメージを与えられるのも利点。通常のモンスターを出現させるボス戦で重宝する。

←ムスタファの渾身の一撃で大噴火が起こり、激しい炎が敵を包み込む。

Lv3入手方法

Chapter7B-9で焔竜≪アング=バール≫を倒す(P.090)

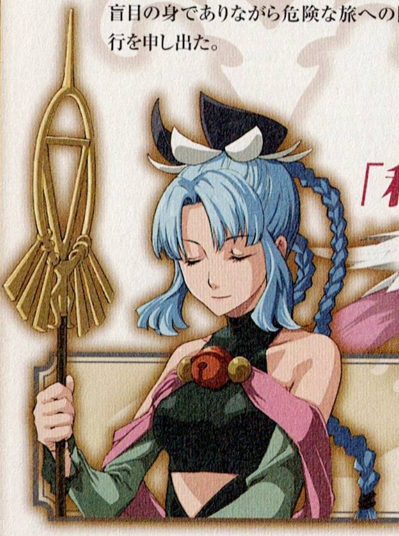
EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
フレイムハザード	1	1615	1090	5	A	範囲	全無敵
インフェルノ	2	2095	1090	5	A	範囲	全無敵
メルトカタストロフ	3	3125	1090	5	A	範囲	全無敵

Mishera

マイシェラ

カイロスの里の長を務める盲目の巫女。風の声を聞くことで様々な予兆を知る先見の力の持ち主で、アドルたちの来訪を予見してみせた。また、風を操る術に長けており、盲目の身でありながら危険な旅への同行を申し出た。



「私の瞳は光を映しませんが見えぬものを視ることができます。」

基本能力

巫女という設定を受けてか、能力値は全体的に低め。パーティ支援効果で被ダメージを減らせるものの、HPが少なく、DEFも低いので敵の攻撃を受けるのは危険だ。射程の長い攻撃手段を豊富に持つので、敵の射程外まで離れて戦うよう心がけよう。

基本能力データ

武器	杖	攻撃属性	射撃
体防具	服	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	被ダメージ減少	移動速度	82.5
回避の無敵時間	開始から4フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
23	520	106	51	46	11	1.19倍
50	1309	283	145	96	26	1.30倍
99	3375	881	476	186	68	1.50倍

通常攻撃

▶▶攻撃回数：1

杖から風の塊を飛ばして攻撃する。高低差に弱いものの、射程が長く、攻撃後すぐ次の攻撃を行えるのが強み。移動中でも攻撃できるので、敵の攻撃を避けながら攻撃が可能だ。

溜め攻撃

追尾性のある風の塊を飛ばす。敵が後方にいても、距離が離れていれば当てることができるほど追尾性能が高い。上下にも飛んでいくので、高低差のある地形でも頼りになる。

スキル

広い範囲を攻撃できるスキルがそろっており、敵の数が多い場所で活躍させやすい。消費SPが多いので、SPの消費量を減らす蒼の勾玉や紅の勾玉を装備させてスキルを多用できるようにしたい。

←スキルごとの攻撃範囲を確認しておき、より多くの敵にダメージを与えよう。

スキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間	説明
ウィンドカッター	1	100	15	5	B	飛び道具	—	真空波を作り出して前方に飛ばす攻撃。真空波の射程はそれほど長くないので、離れた場所にいる敵には当たらないことがある。目の前に複数の敵がいるときなどに使おう。
	5	125	20	6	B	飛び道具	—	
消費SP 12	10	135	20	6	B	飛び道具	—	
ミストウィンド	1	105	30	1	B	飛び道具	—	風を凝縮した弾を撃つ。攻撃の発生が早く、連続で使えるのでHIT数の少なさを手数でカバーできる。敵の強さに応じて、似た感覚で使える通常攻撃と使い分けるといい。
	5	135	10	1	B	飛び道具	—	
消費SP 12	10	145	10	1	B	飛び道具	—	
カームガスト	1	40	110	2	A	範囲	開始〜10F	周囲に突風を発生させる。広い範囲を攻撃できるうえにスタン値も高いため、多くの敵を相手にするときは重宝する。Lv1のままだと弱いので、スキルレベルを上げよう。
	5	135	250	5	A	範囲	開始〜10F	
消費SP 12	10	145	250	5	A	範囲	開始〜10F	
アブソプション	1	100	30	5	A	飛び道具	—	正面に小さな竜巻を発生させ、敵にダメージを与えつつ引き寄せる。スキル使用中は移動できないが、マイシェラの向きをある程度変更できるので敵を追尾することが可能。
	5	140	35	6	A	飛び道具	—	
消費SP 12	10	155	35	6	A	飛び道具	—	
アセンション	1	105	40	1	S	範囲	—	自身の周囲に小さな旋風を巻き起こし、攻撃が当たった敵を浮かせる。浮きやすい敵に対してスキルを連続で使用すると、敵を空中に浮かせ続けることも可能だ。
	5	140	45	1	S	範囲	—	
消費SP 12	10	150	60	2	S	範囲	—	
ストームガスト	1	260	75	4	S	範囲	開始〜6F	自身の周囲に巨大な竜巻を発生させ、範囲内の敵にダメージを与えて吹き飛ばす。カームガストと同様に敵を巻き込みやすいうえ、威力も高いので積極的に使おう。
	5	295	80	6	S	範囲	開始〜6F	
消費SP 25	10	325	80	6	S	範囲	開始〜6F	
デプレッション	1	270	75	6	A	飛び道具	—	アブソプションの反対の効果を持つスキルで、正面に竜巻を発生させて敵を遠くに押し戻す。敵と距離をとりたいときに使うといいが、スキル使用中は動けないので要注意。
	5	280	85	8	A	飛び道具	—	
消費SP 25	10	315	85	8	A	飛び道具	—	
パージ・ウィンド	1	205	60	5	A	飛び道具+範囲	—	敵に当たると分裂して真空波が生じる竜巻を発生させる。密着している敵に放てば複数の敵を攻撃できるが、同じ消費SP25ならストームガストのほうが使いやすい。
	5	260	75	5	A	飛び道具+範囲	—	
消費SP 25	10	335	90	10	A	飛び道具+範囲	—	
トリスクラウド	1	220	35	3	A	飛び道具	—	ウィンドカッターに似たスキルで、正面に真空波を連続で放って攻撃する。このスキルには敵を吹き飛ばす効果があり、敵によっては吹き飛ばされたあとに転倒する。
	5	300	45	5	A	飛び道具	—	
消費SP 25	10	335	45	5	A	飛び道具	—	
エアリアルピーク	1	515	110	5	A	正面+範囲	—	正面に扇形の暴風圏を作り出し、広い範囲の敵にダメージを与えつつ吹き飛ばす。敵と距離をとりたりときに使えるほか、威力とスタン値が高く攻撃手段としても優秀だ。
	5	585	120	5	A	正面+範囲	—	
消費SP 50	10	735	135	6	A	正面+範囲	—	
トルネード	1	620	125	9	C	飛び道具+範囲	—	風の弾を発射し、着弾地点に敵を引き寄せる竜巻を作り出す。威力が高く広い範囲を攻撃できるので、積極的に使用してスキル経験値を稼ぎ、スキルレベルを上げておこう。
	5	765	115	13	C	飛び道具+範囲	—	
消費SP 50	10	865		13	C	飛び道具+範囲	—	
アトミスカッター	1	490	115	?	A	飛び道具	—	正面に巨大な衝撃波を作り出して攻撃する。衝撃波は敵に当たっても消滅しないので、一直線上にいる敵をまとめて攻撃可能。また、段差の上にいる敵にも当てやすい。
	5	590	115	?	A	飛び道具	—	
消費SP 50	10	665	115	?	A	飛び道具	—	
エアリアルオーブ	1	1120	180	8	S	飛び道具	ほぼすべて	追尾性の高い弾を無数に作り出す。最後に習得するスキルだけあって非常に使いやすいが、消費SPが多いので連発できない。スキルを装備する際は、紅の勾玉を装備しよう。
	5	1370	230	10	S	飛び道具	ほぼすべて	
消費SP 100	10	1600	230	10	S	飛び道具	ほぼすべて	

EXTRAスキル

超巨大な竜巻を自身の周囲に発生させ、広い範囲にいる敵にダメージを与える。複数の敵をまとめて攻撃できるうえ、ダメージが分散しないので非常に使いやすい。威力の高いスキルが少ないマイシェラにとっては貴重なダメージ源となるため、できるだけ多くの敵を攻撃範囲にとらえて使おう。

←マイシェラの周囲に発生した巨大な竜巻が、敵を巻き込み切り刻んでいく。

Lv3入手方法

Chapter7C−6で風竜≪ム=アンティ≫を倒す(P.094)

EXTRAスキルデータ

スキル名	Lv	威力	スタン	HIT	命中	攻撃範囲	無敵時間
タービュランス	1	1580	220	16	S	範囲	全無敵
ジオストリーム	2	2090	235	17	S	範囲	全無敵
ウィンドレギオン	3	3025	250	18	S	範囲	全無敵

Sigroon
シグルーン

アイシャの護衛役を務める竜騎士団の百竜長。弓の名手で、アイシャの弓術は彼女直伝のもの。非常に真面目な性格をしているが、融通がきかないこともあり、周囲と衝突することも。アイシャの失踪を許しては、彼女の行方を捜してアルタゴ市内を奔走している。

「ああ、アイシャ様……！
いったいどちらへ行かれたのか。」

通常

微笑

瞑目

驚き

基本能力

AGLが突出しており、移動速度が速い、回避の無敵時間が長いという長所と相まって敵の攻撃を避けやすい。その反面、HPとDEFが低く、非常に打たれ弱い。弓による攻撃は射程が長いので、敵に攻撃されないよう遠距離から攻めよう。

基本能力データ

武器	弓	攻撃属性	射撃
体防具	軽装鎧	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	EXTRA入手量増加	移動速度	103.0
回避の無敵時間	開始から5フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
34	835	160	133	47	117	1.50倍
50	1348	269	228	69	181	1.63倍
99	3474	840	730	136	453	2.00倍

アイシャとの入れ替わり時期と基本能力の違い

シグルーンはアイシャの代役として一定期間だけ仲間に加わる。スキルやEXTRAスキルはアイシャと変わらないものの、基本能力に若干の違いがみられる。アイシャの指導者だけあって多くの能力値が勝っているが、いつも彼女の行方を見失っているせいかAGLと移動速度はアイシャに劣る。

⬅シグルーンが仲間になる場所は、最初に向かう霊場によって変化する。

▶入れ替わる期間

- Chapter3－1～Chapter6－2：アイシャ
- Chapter7A－4or7B－3～Chapter8－2：シグルーン
- Chapter8－3以降：アイシャ

▶Lv50の基本能力比較データ

名称	HP	STR	DEF	DEX	AGL	移動速度	体防具
シグルーン	1348	269	228	69	181	103	軽装鎧
アイシャ	1232	266	212	67	196	106	服

Crshe
クルシェ

ムスタファの妹。心優しい性格で、兄と父の確執に心を痛めている。イスカ熱を患っており、ときおりひどい発作に襲われていたが、焔竜より授かった炎の秘石の力により一時的に回復。以後は、里長の務めがある兄に代わってアドルたちの仲間に加わった。

「兄さん、私は大丈夫だから。
この人たちの力になってあげて。」

基本能力

仲間のなかで最もDEFが高く、HP、STR、DEXも成長しやすい。与ダメージアップのパーティ支援効果も得られるので、積極的に攻撃して大ダメージを狙っていきたい。低いAGLや回避能力は豊富なHPと高いDEFでカバーできるので、最前線で戦わせよう。

基本能力データ

武器	大槌	攻撃属性	打撃
体防具	鎧	腕防具	腕輪
パーティ支援効果	与ダメージ増加	移動速度	84.5
回避の無敵時間	開始から3フレームの間無敵		

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	支援効果
32	1115	177	172	108	15	0.90倍
50	1929	319	316	163	26	0.88倍
99	4967	989	998	311	68	0.80倍

ムスタファとの入れ替わり時期と基本能力の違い

クルシェはムスタファの代わりとして参入し、そのままゲームをクリアするまで力を貸してくれる。ムスタファと同じスキルやEXTRAスキルを使えるが、プロヴォークの見た目が変化する。また基本能力に若干の違いがあり、焔竜の加護を受けた効果なのか、DEFだけはムスタファより高い。

▶入れ替わる期間

- Chapter7－2～Chapter7B－10：ムスタファ
- Chapter7B－10以降：クルシェ

←男らしく挑発する兄に対して、妹はお尻をたたいてかわいらしく挑発。

▶Lv50の基本能力比較データ

名称	HP	STR	DEF	DEX	AGL	移動速度	体防具
クルシェ	1929	319	316	163	26	84.5	鎧
ムスタファ	1968	321	307	170	30	84.5	鎧

SYSTEM EXPLANATION

テクニック

これまでのページで基本的なシステムやキャラクターの特徴を理解したら、次はそれらの知識を実戦に生かすためのテクニックを身につけ、より効率的にゲームを進めよう。

覚えておきたい戦闘技術

本作の戦闘には、基本となり、また応用も利くさまざまな技術が存在する。こうした戦闘技術を知っているのとそうでないのとでは、戦術の幅に大きな差が出てくるのだ。ここではそうした戦闘に関係するテクニックの数々を指南しよう。より戦闘を楽に進めたいならば必見だ。

パーティ編成でさまざまな戦況に対応しよう

パーティは最終的に総勢7人の仲間で編成される。それぞれに異なる特徴があるため、誰を戦闘メンバーにするべきかは悩みどころだ。基本的には3種類の攻撃属性(斬撃、打撃、射撃)をすぐに切り替えられるよう、各属性を持つキャラクターを1人ずつ加えておくといい。また、パーティ支援効果の存在も忘れてはいけない。たとえばムスタファ(クルシェ)のパーティ支援効果は、敵に与えるダメージが増加するというもの。この効果があるだけで、確実に戦闘力がアップする。

パーティ編成のポイント

- 3種類の攻撃属性をそろえる
- パーティ支援効果を利用する

←攻撃属性をかたよらせると、まったくダメージを与えられないケースにも陥る。

ゲーム序盤のパーティ編成例

ゲーム開始からかなり長い期間、この3人が固定のパーティメンバーとなる。3種類の攻撃属性がそろっているためバランスに問題はなく、ドギのパーティ支援効果で敵に与えるスタン値が上昇するのも悪くない。

仲間がそろったあとのパーティ編成例

正攻法の戦闘に特化したケース。パーティ支援効果で与えるダメージが増加するムスタファと、受けるダメージが減少するマイシェラを選んでいる。3種類の属性がそろっているので、バランスもとれている。

敵の攻撃を回避しよう

回避にはわずかな無敵時間が存在し、タイミングを合わせればノーダメージで攻撃をよけられる。ボス戦で画面狭しと迫ってくる攻撃を避ける際には必須の行動だ。なお回避の無敵時間はキャラクターごとに異なっており、アイシャ(シグルーン)とエルクはとくに無敵時間が長い。

キャラクターごとの回避による無敵時間の長さ

5フレーム	アイシャ(シグルーン)、エルク
4フレーム	アドル、ガッシュ、マイシェラ
3フレーム	ドギ、ムスタファ(クルシェ)

ガードの使いどころ

ガードは飛び道具を含むあらゆる攻撃を防げるため、使い慣れれば鉄壁の防御力を得られる。また連続ガードでEXTRAを一気に溜めることもできるので、攻撃面でも非常に役立つ。

←一度ガードに成功すれば、Rボタンを押したままLボタン連射で連続ガード可能。

SPを溜めてスキルを使おう

本作の攻撃の流れは、通常攻撃や溜め攻撃でSPを溜め、溜めたSPでスキルを使用する(さらにスキルの使用で稼いだEXTRAを消費してEXTRAスキルを使う)というサイクルが基本。よって、スキルのためにSPを効率よく溜めることが重要だ。その際は、SPが多く溜まる溜め攻撃をいかに多用するかがカギとなる。回避やスキルの使用時に溜めを組み込んで、効率よく溜め攻撃を出せるようにしておこう。また敵の死骸を攻撃する際も、溜め攻撃でSPを稼いでおくのがオススメだ。

溜め攻撃とスキルを併用した基本的な攻撃の流れ

溜め攻撃を使用

⬆溜め攻撃で最初の一撃！　敵への接近時にあらかじめ溜めておくと、すぐに溜め攻撃が使用できる。

スキルで攻撃

⬆溜め攻撃がヒットしたら、すぐにスキルを使用！　溜め攻撃後のスキをキャンセルし、素早くスキルで攻撃できる。

再度溜め攻撃

⬆再び溜め攻撃でSPを稼ぐ。スキルの使用時に溜めておくと、スムーズに再度の溜め攻撃へと移行が可能だ。

操作キャラクターの交代を利用しよう

非操作キャラクターは防御面でさまざまなメリットを受けているため(P.006)、操作キャラクターのHPが減ってきたころでもピンピンしている場合が多い。操作キャラクターがピンチのときは、すかさず交代してその場をしのごう。

また、攻撃し終えるまでの時間が長いスキルを使った際は、その間操作キャラクターが自由に動けなくなってしまう。非操作キャラクターは攻撃面では劣るので、このときに操作キャラクターを交代させて自分で戦えば、効率よくダメージを与えられる。

有効な交代タイミング

- HPが0になりそうなとき
- 状態異常になったとき
- 攻撃し終えるまでの時間が長いスキルの使用中

⬅非操作キャラクターの回避の無敵時間は長く、ダメージを受けることはまれだ。

ボスとの戦いに備えよう

本作のボスには強力なものが多いため、キャラクターのレベルが低かったり、回復系の道具がない状態で挑んだりした場合、倒すのが非常に困難になってしまう。ボス戦でゲームオーバーになってもリトライはできるが、結局ボス戦開始時の状況は変わらないため、もしセーブをしていなかったら取り返しがつかなくなる。右記の特徴や事前の準備を確認し、万全の状態で挑むようにしたい。

⬅石碑は空間転位の転位先でもある。ボス戦突入前には必ず触れておこう。

ボス戦の特徴

- キャンプメニューが開けなくなり、装備や戦闘メンバーの変更、セーブなどができなくなる
- ゲームオーバーになった場合、リトライを選ぶと戦闘開始時からの再開となる
- ボスに弱点属性はないが、キャラクターごとにダメージ倍率が設定されている(P.008)
- 基本的にボスはのけぞりモーションにならない
- RUSHが発生する場合がある

ボス戦前の準備

- 回復系の道具をなるべく多めに用意しておく
- SPとEXTRAを最大まで溜めておく
- ボス戦に有効なアクセサリを装備する
- セーブをしておく

積極的にスタンを狙おう

戦闘の際には常に意識しておきたいスタン。スタンを狙って戦うなら、攻撃のスタン値にも気を配る必要がある。オススメは、スタン値は中堅どころでも消費SPが少ないスキル。比較的連続で使えるため、消費SPが多くスタン値も高い強力スキルを上回るスタン効率になることが多いのだ。

またスタンを戦術の主軸にするなら、ドギの存在は最重要。彼のパーティ支援効果は「与えるスタン値上昇」であるうえ、ゲーム序盤からスタン値が高く消費SPが少ないバッシュを使える。

スタンを狙う際にオススメのスキル

キャラクター名	スキル名	スタン値(Lv1／Lv5)	消費SP
アドル	下突き	300／375	20
ドギ	マイトクエイク	175／370	12
アイシャ(シグルーン)	ヘヴィブラスト	120／140	9
ガッシュ	兜割り	190／260	10
エルク	クレストフォール	150／210	8
ムスタファ(クルシェ)	リボルブスイング	735／1030	22
マイシェラ	カームガスト	110／250	12

敵を浮かせて行動を封じよう

こちらの攻撃で浮かせやすい敵は、スキルを使って空中に浮かせることで、地上に落ちてくるまでの間反撃を受けずに攻撃できる。非常に安全に戦えるので、常に意識しつつ戦っていこう。なお敵を浮かせやすいスキルは、EQUIP画面でスキルにカーソルを合わせると出る説明でも確認できる。

←アドルの回転斬りは、敵を浮かせるスキルのなかでも非常に使い勝手がいい。

スキルを回避に利用する

一部のスキルには無敵時間が設定されており、タイミングを合わせることで敵の攻撃をよけながら攻撃できる。どのスキルが無敵時間を持っているのかは、P.015からのキャラクターガイドで確認しよう。さらにスキル使用時には、消費SPに応じて受けるダメージが減少する効果もあるので利用しよう。また、すばやく移動したりジャンプしたりするスキルなら、無敵時間を持たなくても、敵の攻撃をかわすために使える。

なおEXTRAスキルは、攻撃し終えるまで完全に無敵となる(ガッシュのEXTRAスキルを除く)。攻防ともにまさに起死回生の一撃なのだ。

←アドルのダッシュ斬りは、無敵時間を持ち、高速移動もできるので回避に最適。

←アドルの星方陣は、攻撃し終えるまでのほぼすべてが無敵。回避にも有効だ。

スキルで段差を飛び越えよう

フィールドマップやダンジョンマップにある段差は、一部のジャンプ動作があるスキルで飛び越えることができる。これを利用することで、移動のショートカットが可能となるのだ。

段差を越えるのに適したアドルのスキル

- 下突き
- クイックブレイク

➡かなり高めの段差。本来ならば上から下への一方通行になっているのだが……。

←ジャンプ高度が高いクイックブレイクなら、難なく上に飛び乗れる。

報酬や経験値を増やすためのテクニック

戦闘は必ずしも技術や知識だけですべてが決まるわけではない。キャラクターのレベルや使うスキル、装備なども重要な要素になってくるのだ。ここではキャラクターのレベルやスキルレベルを効率よくアップさせ、素材やゴールドなどをより多く入手するための方法を公開していこう。

パーティ支援効果やアクセサリを利用

パーティ支援効果のなかには、報酬を増やせるものが存在する。ガッシュの「経験値取得量上昇」とエルクの「ゴールド取得量上昇」がそれだ。またアクセサリの盗賊の手袋を装備して敵を倒すと落とすゴールドが1.5倍になり、幸運のメダイユを装備して敵を倒すとレアアイテムを落とす割合が5倍になる。後者は、採取場所でレア素材が手に入る確率も3倍(最大100%)になる。さらに、竜騎士の紋章は装備しているキャラクターの取得経験値を1.25倍にしてくれるのだ(待機メンバーを含む)。

報酬を多く得られるパーティ編成

ガッシュとエルクを戦闘メンバーに加え、パーティ支援効果を報酬の増加に特化したパーティ編成。これにアクセサリを加えれば、最大限の報酬が得られる。ただし、この組み合わせでは斬撃属性ばかりになるため、アドルの武器をほかの属性に変えて対応しよう。

アクセサリの購入はお早めに!

報酬が増加する盗賊の手袋、幸運のメダイユ、竜騎士の紋章は、いずれもアルタゴ市のザンジバル商会で売っているアクセサリだ。しかしChapter7(P.083)の長い期間、一時的にアルタゴ市に入ることができなくなってしまう。よってChapter7に入るまでに、これらのアクセサリを購入しておきたい。多少無理をしても、盗賊の手袋をなるべく早期に購入しておけば、その他のアクセサリの購入資金を稼ぎやすくなる。

エルクの特殊なスキルで報酬アップ

エルクが習得できるスキルのなかには、報酬を増やせる特殊なものが存在する。それが、命中したモンスターにゴールドを落とさせるスティールと、レアアイテムを落とさせるバンディットだ。スティールは1体の敵に対し6回まで(7回目以降は1ゴールドずつ落とす)、バンディットは1回だけ有効。またこれらのスキルを敵の死骸に対して使うことで、さらに報酬が増加する。威力が非常に低く攻撃手段としてはほとんど期待できないスキルだが、使う価値は十分にある。

特殊なスキルの習得タイミング

スキル名	入手場所
バンディット	Chapter7以降で購入できるチルダークから習得
スティール	Chapter7の参入時に習得している

←スティールを攻撃に組み込めば、普通に戦いつつも確実にゴールドを稼げる。

風魔の壷で取りこぼしをなくそう

モンスターが落とすゴールドやアイテムは、一定時間が経過すると消滅してしまう。戦闘によっては拾い集める余裕がないケースや、物影に落ちて見えにくくなり、報酬を取り逃してしまうこともある。これを防ぐのがザンジバル商会で買える風魔の壷だ。アイテムメニューで装備すれば、画面内に見える報酬がかなり遠くのものまで吸い寄せられてくるのだ。

←風魔の壷は50000ゴールドと値が張る。本ページで紹介した手法でゴールドを稼ごう。

合成を利用してゴールドを稼ぐ

素材が余っているなら合成を利用したゴールド稼ぎが有効だ。素材をそのまま売らずに、合成して装備品を作ってから売ろう。合成費用を差し引いても、合成してから売ったほうがもうけが大きくなる。

⬅入手する機会が多く余りがちな素材を使えば、効率よくゴールドを稼ぐことができる。

合成前後の売値比較

	アイテム名	単価	個数	収入
合成前	森炭石	10	20	+200
	鉄鉱石	5	20	+100
	獣の骨	5	20	+100
	合計	−	−	+400
	アイテム名	単価	個数	収入
合成後	セセロカッター	1500	1	+1500
	合成費用	300	1	−300
	合計	−	−	+1200

効率のいいスキルレベルの上げ方

スキルレベルはスキル経験値が一定値に達するごとに上がっていく。スキルレベルの低いうちは上がりやすいが、スキルレベルが高くなるにつれて必要なスキル経験値が非常に多くなるので、最大のLv10まで育てるとなると大量のスキル経験値を稼ぐ必要がある。このスキル経験値を効率よく稼ぐには、まず育てたいスキルが設定されている武器を装備して、1回で得られるスキル経験値を+1しよう。さらにアクセサリの鍛錬の首輪(I〜III)を装備すれば、得られるスキル経験値が最大+3される。これらの効果は累積するため、併用すれば1度のスキル使用で最大5のスキル経験値を得られるのだ。

スキル経験値を最大限に得られる組み合わせ

行動	スキル経験値
スキルを使用する	+1
育てたいスキルがついている武器を使用	+1
鍛錬の首輪IIIを装備	+3
合計	+5

⬅鍛錬の首輪はIIまで合成可能。IIIは海の霊場の宝箱(P.108)に入っている。

冒険日誌をコンプリートするには

ゲームのさまざまなデータを閲覧することができる冒険日誌。項目ごとに要素がオープンする条件が決められており、コンプリートするのは非常に難しい。それでもコンプリートに挑むためには、右記のように注意すべき点がいくつかある。

まずは、ストーリー序盤のサイアスによるチュートリアルの誘いを断らないこと。モンスターの項目のNo.1とNo.2はチュートリアルでしか登場しないので、これを逃すと絶対にオープンしないのだ。また見逃しやすいのが、ボス戦時に召喚される援護役のモンスター。こちらもボス戦時に倒しておかないと、戦う機会がなくなってしまう。

そして受注期限があるクエストも要注意。なかでもChapter6の終了時には、多くのクエストの受注期間がまとめて終了してしまう。クエストは受注期限までにすべてクリアしておきたい。

コンプリートの際の注意点

- チュートリアルをスキップしない
- ボス戦時に現れる援護役のモンスターを倒す
- 黒の傭兵《ガッシュ》を倒す
- 期間限定のクエストを見過ごさない

➡運命の分かれ道となる選択肢。間違っても「辞退する」を選んではいけない。

⬅ガッシュとの戦いに敗れてもストーリーは進むが、冒険日誌には登録されない。

ストーリー攻略

STORY STRATEGY

STORY STRATEGY

ストーリー攻略

ゲーム開始からクリアまでの流れを全10のチャプターに分けて解説(難易度はNORMAL)。
フローチャートやマップ情報など、詳細なデータを掲載しているので攻略の参考にしてほしい。

ワールドマップガイド

本作の冒険の舞台となるアルタゴの、複数のフィールドマップのつながりをここで確認しておこう。なお、Chapter3で炎の印を入手(P.055)したあとは、アルタゴの地図を使うことで任意の石碑に転位できるため、移動が格段に楽になる。

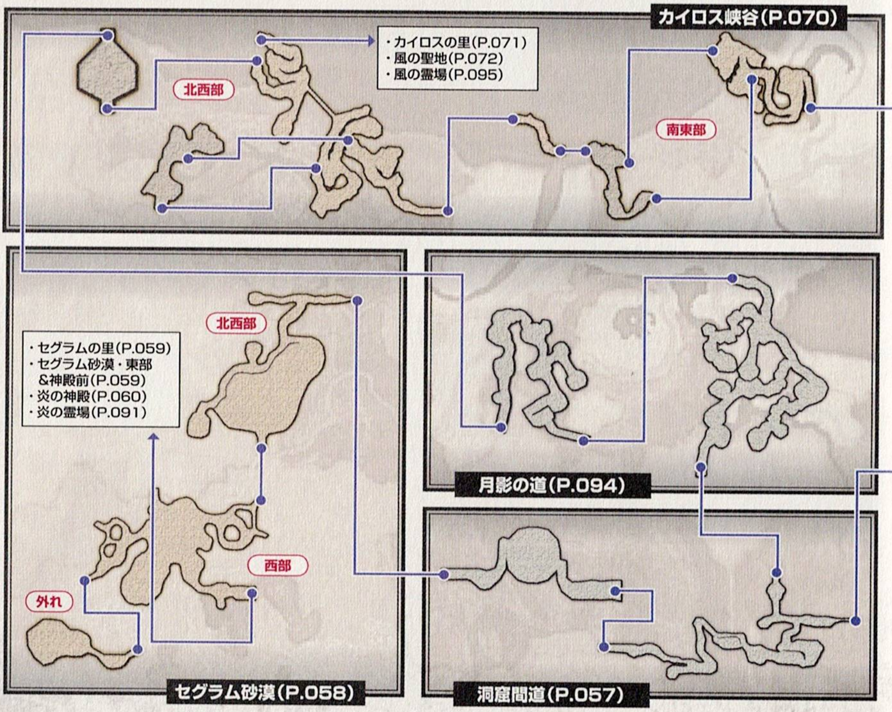
←最終的に31カ所の石碑(右表)が登録され、転位先として選べるようになる。

石碑の場所一覧

場所	リンク
アルタゴ市	P.042
始まりの祠	P.043
シャヌアの森	P.047
シャヌアの里	P.048
シャヌアの大樹	P.049
大樹・中間	P.052
地の祭壇前	P.049
洞窟間道前	P.056
洞窟間道・終点	P.057
セグラムの里	P.059
炎の神殿	P.060
炎の神殿・中間	P.060
炎の祭壇前	P.061
地下水道・最奥	P.066
カイロスの里	P.071
風の聖地	P.072

場所	リンク
風の祭壇前	P.074
遺跡島	P.077
海の祭壇前	P.080
イスカの隠れ里	P.084
地の霊場・最奥	P.088
炎の霊場・中間	P.092
炎の霊場・最奥	P.093
風の霊場・本殿前	P.097
風の霊場・奈落の間	P.100
風の霊場・最奥	P.100
海の霊場・中間	P.105
海の霊場・最奥	P.110
魂の井戸	P.115
魂の井戸・中層	P.118
魂の井戸・最深部	P.122

ワールドマップ



ストーリー攻略の見方

1 チャプターの通し番号とそこで攻略するメインのマップ名

2 イベントフローチャート

ストーリーを進めるための行動と手順をまとめたもの。

- **加入**：キャラクターがパーティに加わることを示す
- **離脱**：キャラクターがパーティから抜けることを示す
- **入手**：重要なアイテムを入手することを示す
- **選択肢入**：選択肢が発生することを示す。選択肢のタイプに応じて「セリフ変化のみ」、「イベント変化」、「アイテム入手」と記載しており、特定の選択肢を選ぶ必要があるときはその選択肢を記載している
- **ショップ追加**：特定の街のショップに商品が追加されることを示す
- **クエスト受注開始**：受注可能になるクエストがあることを示す
- **クエスト受注終了**：受注不可能になるクエストがあることを示す
- **ボス**：出現するボスを示す

3 イベントフローチャートの補足情報

補足情報の分類は「チェック!」、「サブイベント」、「選択肢」の3つ。

- **チェック!**：攻略情報を記載
- **サブイベント**：発生するサブイベントの情報を記載する。サブイベントを発生させなくてもストーリーは進行するが、アイテムを入手できたり、キャラクターとのやり取りを楽しめたりする
- **選択肢**：アイテム入手などにかかわる重要な選択肢の情報を記載

4 マップ攻略

石碑の位置や出現するモンスターのデータ（データの見方はP.146のモンスターデータの見方参照）など、そのチャプターで初めて訪れる街やフィールドマップ、ダンジョンに関する情報を記載。一部のダンジョンに掲載した【手順】には仕掛けの解除法などを記載しており、【手順】の順番通りに進めるとダンジョンをクリアできる。また、とくに注意したい仕掛けの「水」（危険な場所）、「溶岩」、「風」、「凍った床」、「滅びの風」はその場所を掲載している。なお、採取場所は「素材の種類（出現率が高い素材で分類）」、「入手数（最小～最大で表記）」、「採取できる素材（出現率）」を記載。2種類の素材が記載されている場合、下にあるものがレア素材となる。アイコンが示す素材の種類は下記のとおり。

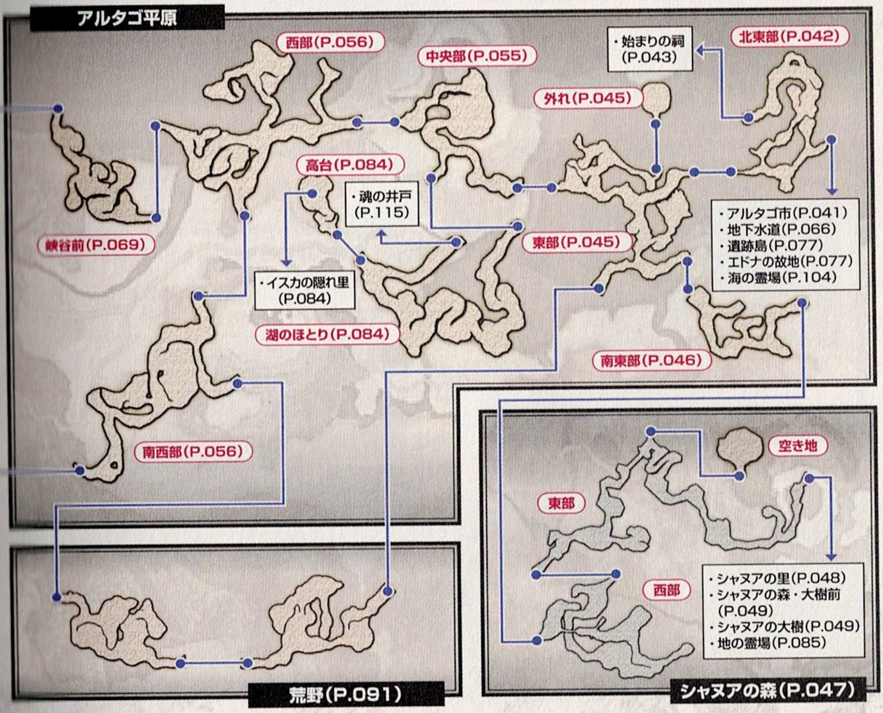
：石　：骨　：木　：水　：実　：花

5 ボス攻略

ボスとの戦い方や注意すべき攻撃、RUSHなどの情報を記載。倒すための手順や特殊な行動パターンをするボスは、その戦いの流れも掲載している。なお、ボスデータの見方はモンスターデータの見方（P.146）を、RUSHデータの見方は下記のとおり。

発生条件…RUSHを使用する条件
表示時間…RUSHが発生するまでの時間
解除ダメージ…RUSHを解除するのに必要なダメージ量
再使用時間…RUSHを再び使うまでに必要な時間
備考…特殊な条件などがある場合は記載

WORLD MAP



Chapter 1

始まりの祠

アルタゴの地を訪れた冒険家のアドルと相棒のドギは、最近発見された祠の調査をカイマール公王に頼まれる。祠に向かった2人は、そこで凶暴な巨獣と遭遇する……。

アルタゴ市で装備を整えよう

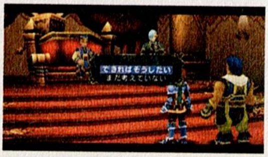
始まりの祠に出現するボスは通常のモンスターよりも格段に強いので、戦闘前に必ず防具を購入しておこう。防具は、商品追加後に一番安いものを買うよりも、モンスターと何度か戦闘してお金を稼ぎ、ワンランク上のものを購入するのがオススメ。回復系の道具も忘れずに補充しておこう。

←チェインメイル、スモールシールド、チェインガード、船乗りのミサンガを買うといい。

Chapter1 イベントフローチャート

1-1 アルタゴ市

・南街区で花売りの少女(マヤ)と会う
選択肢A アイテム入手
・中央広場でハーブ売りの娘(ティア)と会話後、南街区に移動してから中央広場に向かう
選択肢B 「助けに入る」を選ぶ
・アルタゴ公宮でカイマール公王と会う
選択肢C セリフ変化のみ
・アルタゴ公宮でサイアス千竜長に訓練の誘いを受ける
選択肢D イベント変化
入手 アルタゴの地図
ショップ追加 アルタゴ市
・始まりの祠に向かう



←どちらの選択肢でも地図はもらえるので、好みのセリフを選ぼう。

1-2 アルタゴ平原・北東部

1-3 始まりの祠

・奥へ進み祭壇を調べる
ボス 双頭亀《ヴェルクレア》
入手 月の印

Chapter2へ ▸P.044

選択肢 重要な選択肢が2つ発生

重要な選択肢は、アイテムの入手にかかわる選択肢Aとチュートリアルの発生にかかわる選択肢Dだ。とくに選択肢Dでチュートリアルを発生させておかないと、チュートリアルに登場する2体のモンスターが冒険日誌に登録されず、冒険日誌をコンプリートできなくなるので気をつけよう。

選択肢A

「5ゴールドで花を買いますか?」に対して
「はい」→5ゴールドを支払い、コモナの花とナドリの花を入手
「いいえ」→アイテムを入手しない

選択肢D

「口で説明するよりもはるかに判りやすいはずだ。」に対して
「使い方を教わる」→戦闘の訓練(チュートリアル)を行う
「辞退する」→戦闘の訓練(チュートリアル)を行わない

←チュートリアルを見なかった場合、闘技場でウルザ支配人とのサブイベントが発生する。

チェック! 始まりの祠を目指そう

始まりの祠までは一本道なので、アルタゴ平原・北東部を道なりに進めばたどり着ける。ここでモンスターと戦闘し、戦いの感覚をつかむといい。宝箱や採取場所からアイテムも手に入れておこう。

マップ攻略

アルタゴ市

アルタゴ公宮

国を治める公王一家の住居

カイマール公王が住んでいるアルタゴ公宮は、彼に会うためにたびたび訪れることになる重要な場所だ。内部は2階建てで1階の中央に謁見の間、右側にオルバス宰相の自室があり、2階の左側にカイマール公王の自室、右側にアイシャの自室がある。なお、物語の進行に応じて、いくつかのサブイベントが発生することもある。

闘技場

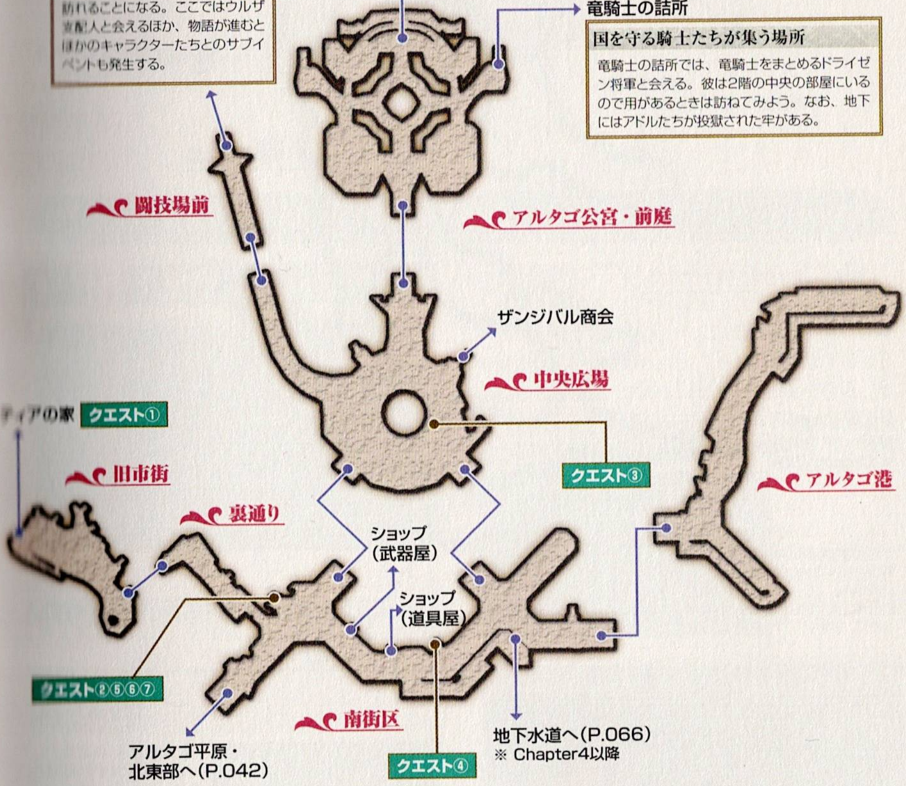
試合や処刑が行われる施設

チュートリアルを発生させると、サイアス千竜長に連れられて闘技場を訪れることになる。ここではウルザ支配人と会えるほか、物語が進むとほかのキャラクターたちとのサブイベントも発生する。

竜騎士の詰所

国を守る騎士たちが集う場所

竜騎士の詰所では、竜騎士をまとめるドライゼン将軍と会える。彼は2階の中央の部屋にいるので用があるときは訪ねてみよう。なお、地下にはアドルたちが投獄された牢がある。

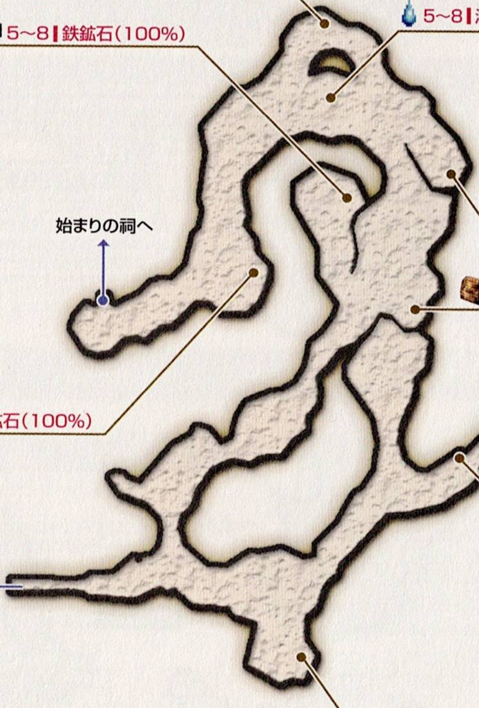


アルタゴ市に入れない期間

冒険の拠点として、何度も立ち寄ることになるアルタゴ市。市内には武器や防具、道具を扱うショップのほか、ほかの店では買えない特殊なアイテムが並ぶザンジバル商会もあり、利便性はとてもいい。しかし、Chapter6−1で遺跡島に向かうとChapter8に進むまで市内に入れなくなる。冒険に役立つアイテムは、それまでに購入しておこう。

←アイテム収集が楽になる風魔の壷や、入手額が増える盗賊の手袋などはぜひ購入したい。

アルタゴ平原



サブキャラクター紹介1

ティア

アルタゴ市の旧市街で暮らすハーブ売りの娘。薬草の知識も豊富で、薬師としても活躍している。控えめな性格だが芯は強く、紛争で天涯孤独となったマヤを引き取り、実の妹のように接している。

マヤ

ティアが面倒を見ている少女。紛争で家族を失ったショックのためか、しゃべることができない。だが明るい性格の持ち主で、好奇心旺盛のうえ人懐っこく、身振り手振りで意思を伝えようとする。

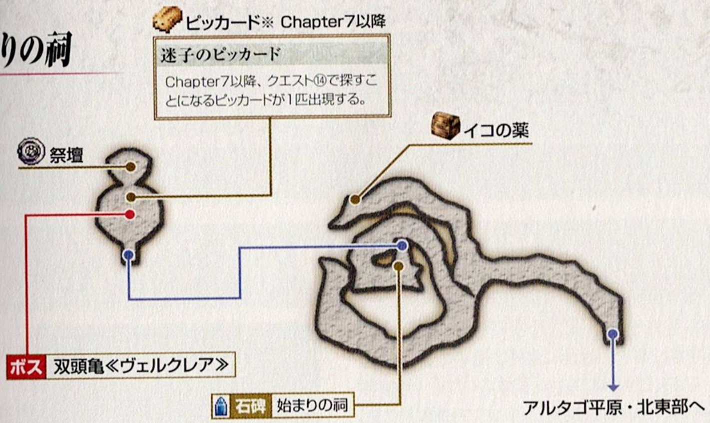
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
3	クルゥ	30	ー	獣の皮(55%)、獣の骨片(22%)、獣の毛(22%)
4	ナギル	37	斬	獣の体液(100%)
5	デアガラフム	58	打	獣の骨片(95%)、鉄鉱石(4%)

Chapter7－3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
7	ガラフムゴア	3030	ー	巨獣の骨(71%)、獣の角(14%)、巨獣の背骨(14%)

始まりの祠



ボス攻略

No.117 双頭亀≪ヴェルクレア≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
4	4060	41	19	11	10	A	×

スキを狙ってダメージを与えよう

準備を整えていてもLv2程度だと約15前後のダメージを受けてしまう。ボスの動きをよく見て攻撃を回避したあと反撃しよう。HPが10%以下になると動かなくなり、ダメージを与えられなくなる。その後、イベントが発生してEXTRAスキルを使えるようになるので、EXTRAスキルで倒そう。

←地面を隆起させる攻撃は左右に移動して、泡を吐く攻撃は相手から離れて回避しよう。

注意すべき攻撃1 首アタック

片首を高速で伸ばす。予備動作を確認したら、攻撃の届かないマップの下に移動しよう。片首でなぎ払う攻撃もあるが、これもマップの下のほうにいれば届かない。

注意すべき攻撃2 回転攻撃

その場で回転して引き寄せる攻撃と、移動しながら回転する攻撃がある。その場のほうはボスから離れればOK。移動はボスの動きを追って回り込むようにすればよけられる。

RUSH 連続水柱

RUSHデータ	発生条件	HP1/2以下	表示時間	6秒	解除ダメージ	200	再使用時間	60秒以上
	備考	必ず1回は使用する						

マップ全体に巨大な水柱を連続で発生させる攻撃。解除に必要なダメージが200と多く、解除させることは難しい。RUSHが表示されたらできるだけダメージを与えていき、攻撃が発動しそうになったら回避に専念しよう。水柱が発生する場所は事前に水溜りのようになるので、そこから離れるように移動して攻撃が終わるのを待つといい。

Chapter 2
シャヌアの大樹

カイマール公王に洞での出来事を報告したアドルたちは、アルタゴに眠る竜の存在を知る。そして公王の助言に従い、竜を祭った祭壇のあるシャヌアの里に出発した。

長旅に備えて準備をしよう

最終的な目的地であるシャヌアの大樹は、アルタゴ市からかなり離れた場所にある。道中には通常のモンスターのほかにボスも出現するので、回復系の道具を補充しながら進もう。シャヌアの里に立ち寄った際は、武器を合成で作成しつつ、防具をワンランク上のものに新調しておきたい。

←セセロカッターやレザーガントレットの作成に必要な素材はシャヌアの大樹で集めよう。

Chapter2 イベントフローチャート

2-1 アルタゴ市

選択肢A セリフ変化のみ
クエスト受注開始 ⑤⑥
・謁見の間でカイマール公王と会う
選択肢B「訪ねてみたい」を選ぶ
入手 公王の紹介状
クエスト受注開始 ①②③④
・シャヌアの里に向かう

チェック! クエストの受注開始

Chapter2からクエストを受注できるようになる。クエストをクリアすると道具やアクセサリが入手できるので、クエスト攻略(P.126)を参考に挑戦しよう。なお、クエスト①は受注期間が短いので要注意。

サブイベント ティアたちと会話しよう

アドルがティアの家で目を覚ましたあと、家の中にいるティアかマヤに話しかけると会話イベントが発生する。その後、マヤに話しかけると、元気になったお祝いとしてナドリの花を入手できる。

2-2 アルタゴ平原・北東部→東部→南東部

クエスト受注開始 ⑱

チェック! シャヌアの森を目指そう

シャヌアの森へは、アルタゴ平原・北東部→東部→南東部と移動すれば到達できる。現段階で東部から中央部へ行くこともできるが、射撃属性の仲間がいないと厳しいので、あとで探索しよう。

2-3 シャヌアの森・西部→東部

・西部で少年(エルク)と会ったあと、彼を追いかけて盗まれた公王の紹介状を取り返す
ボス 大牙猪≪エスガリオン≫
入手 公王の紹介状(再入手)

チェック! 出現するボスに注意

シャヌアの森・西部→東部と抜ければシャヌアの里にたどり着くが、その途中でボス戦が発生する。回復系の道具が残り少ないときは補充しに戻ろう。

2-4 シャヌアの里

クエスト受注開始 ⑧
・里長の家でファティマ長老と会い、公王の紹介状を渡す
選択肢C「はい」を選ぶ
入手 大樹の鍵
参入 エルク
クエスト受注開始 ⑨
クエスト受注終了 ①
・シャヌアの大樹に向かう

チェック! 装備品やクエストの確認を

シャヌアの里では2つのクエストを受注できる。装備品を新調するのに必要なゴールドや素材を集めつつ、クエストもできるだけクリアしておこう。

2-5 シャヌアの森・大樹前&シャヌアの大樹

- 祭壇を探しに奥へ進む
- 入手 原始の樹液
- 入手 金剛石の靴
- ボス 大羽蟲≪ゼーランフィス≫
- 祭壇を調べる
- 入手 地の印
- シャヌアの里に向かう

2-6 シャヌアの里

- 里長の家でファティマ長老と会話する
- 離脱 エルク
- アルタゴ市に向かう

2-7 シャヌアの森・西部→東部

2-8 アルタゴ平原・南東部→東部→北東部

- 東部でティアを襲うデアガラフム、ナギル×2との戦闘が発生する
- 選択肢D アイテム入手

Chapter3へ▸P.054

チェック! 原始の樹液で道を作ろう

シャヌアの大樹では、原始の樹液で仕掛けを解除しなければ先に進めない。マップ攻略(P.049)の手順を参考に、祭壇のある場所を目指そう。

選択肢 ティアを助けて護衛しよう

アルタゴ市への帰路の途中、ティアを襲うモンスターとの戦闘が起こる。戦闘後に発生する選択肢でティアを街まで送っておくと、Chapter3−1でティアから夜行石を入手できる。夜行石は5000ゴールドもするので、ぜひ彼女からもらっておこう。

選択肢D

「(なあアドル、送っていった方がいいんじゃねえか……?)」に対して

「ティアを街まで送るよう申し出る」→Chapter3−1でティアに夜行石をもらえる

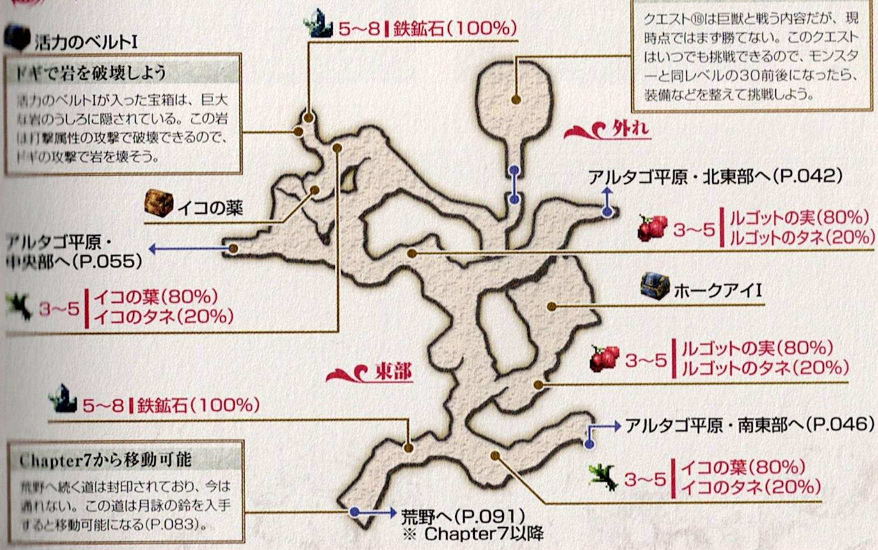
「やめておく」→アイテムを入手できない

チェック! ティアから離れすぎないように

ティアはアドルたちから離れすぎると立ち止まってしまう。ティアが近くにいないと先に進めないので、彼女を残していかないように注意しよう。

マップ攻略

アルタゴ平原



アルタゴ平原

←東部ではアクセサリを2つ入手可能。手に入れたら、2人に装備させよう。

→Chapter7−3から新たなモンスターが出現する。HPが多いので注意しよう。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
4	ナギル	37	斬	獣の体液(100%)
5	デアガラフム	58	打	獣の骨片(95%)、鉄鉱石(4%)
6	ミーゴ	84	―	獣の羽毛(90%)、獣の骨片(9%)

Chapter7−3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
7	ガラフムゴア	3030	―	巨獣の骨(71%)、獣の角(14%)、巨獣の背骨(14%)
8	ゾーナギリアン	4680	―	巨獣の体液(100%)

サブキャラクター紹介2

カイマール公王

アルタゴ公国を治める聡明な君主。ラドック(P.067)とは旧知の仲で、彼からアドルの話を聞き、アドルの手助けをしてくれる。

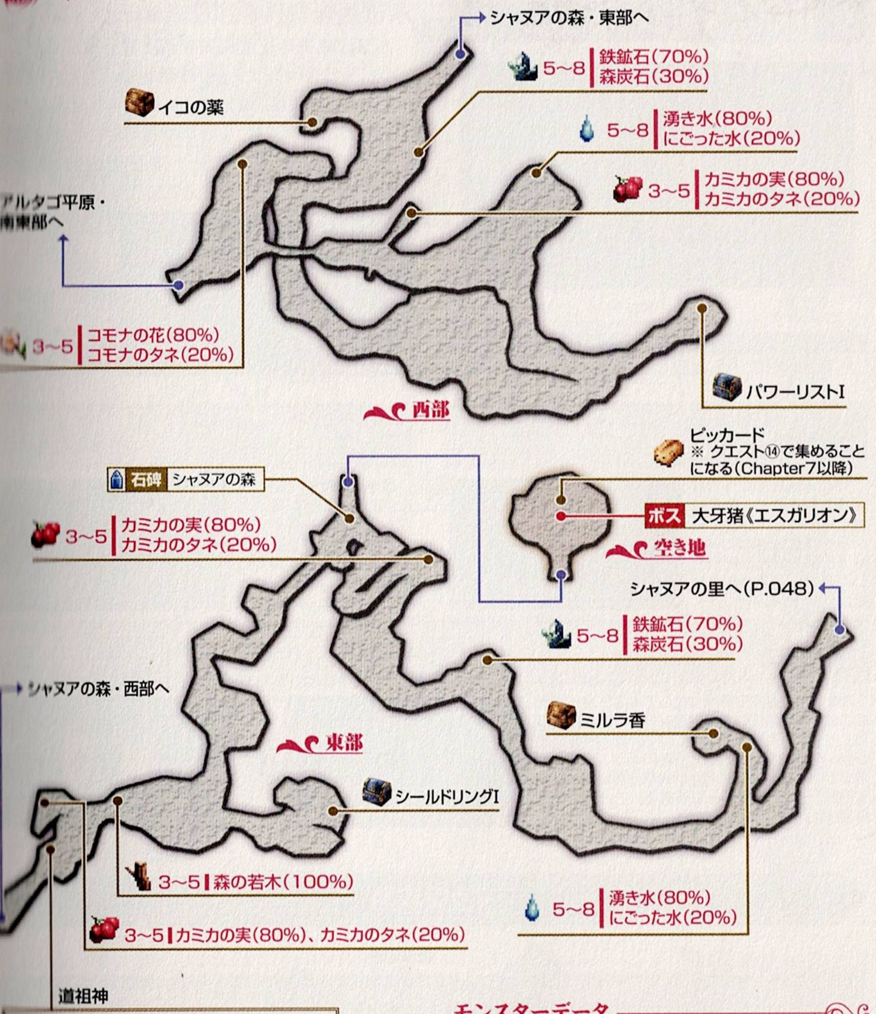
ドライゼン将軍

竜騎士団を束ねる将軍で、ムスタファ、クルシェの実父。現在の職に就いた際に、ムスタファに里長の地位を引き継いだ。

オルバス宰相

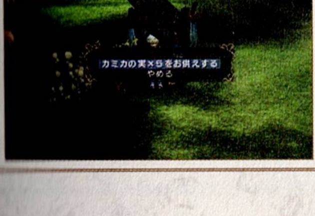
カイマール公王を補佐する公国の宰相。交易の発展を第一に考えており、今後の政策について公王と意見が対立していた。

シャヌアの森



クエスト⑨⑬受注後に訪れよう

クエスト⑨⑬でお参りする道祖神はシャヌアの森・西部の入口近くにある。クエストを受注して必要なアイテムがそろったら道祖神の元を訪れよう。



モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
9	ファロム	96	斬	コモナの花(86%)、イコの葉(8%)、イコのタネ(4%)
10	セペト	76	ー	獣の皮(83%)、鉄鉱石(16%)
11	イオビテ	69	打	獣の体液(100%)
12	イチュー	93	斬	獣の体液(83%)、森炭石(16%)

Chapter7−3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
16	イルガリオン	3560	ー	巨獣の骨(71%)、獣の牙(14%)、巨獣の背骨(14%)

システム解説
ストーリー攻略
データ解析
Chapter2 シャヌアの大樹

ボス攻略

No.118 大牙猪《エスガリオン》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
6	3550	63	31	17	21	C	◎

攻撃前後のスキが攻めのチャンス

ボスは自身の正面に対する攻撃手段が豊富で、つねに操作キャラクターが攻撃範囲に入るよう移動してくる。ボスが攻撃するときは身体が光るなどの予備動作があるので、それが見えたときは攻撃を止めて回避に専念すること。攻撃回避後は再びボスに接近し、ダメージを与えていこう。

←回避に失敗すると連続でダメージを受けることも。危険なときはすぐに回復しよう。

注意すべき攻撃1 岩飛ばし

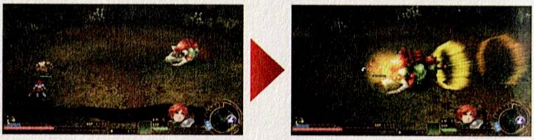
牙で地面をえぐって岩を飛ばす攻撃で、多くの岩を飛ばすときは息を吸い込む予備動作がつく。岩はボスの前方に飛んでいくので、ボスの前方から左右に回避しよう。

注意すべき攻撃2 ブレス

顔を上げて息を吸い込んだあと、前方に緑色のブレスを吹き出す。ブレスに触れるとダメージを受けるうえ、一定時間行動できなくなる。離れるか、左右に避けよう。

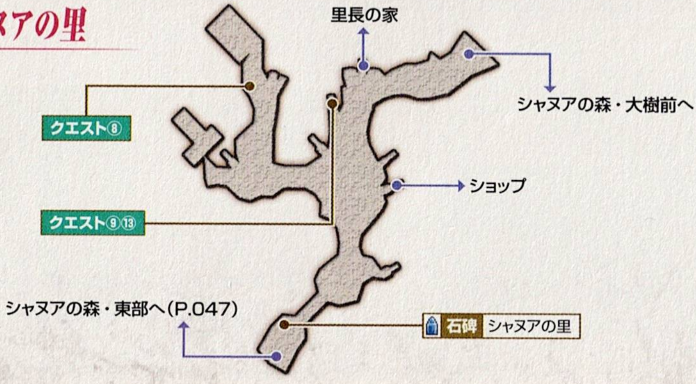
注意すべき攻撃3 突進攻撃

3種類の突進攻撃を繰り出してくる。身体に赤色の線が出る攻撃は3回突進を行い、突進のたびにこちらの方に向きを変えてくる。だが移動距離が短いので、突進してきたら離れるか、左右に回避すればいい。身体に黄色い線が出る攻撃は、突進回数が1回と6回のものがある。こちらは突進の移動距離が長いので、左右に回避しよう。



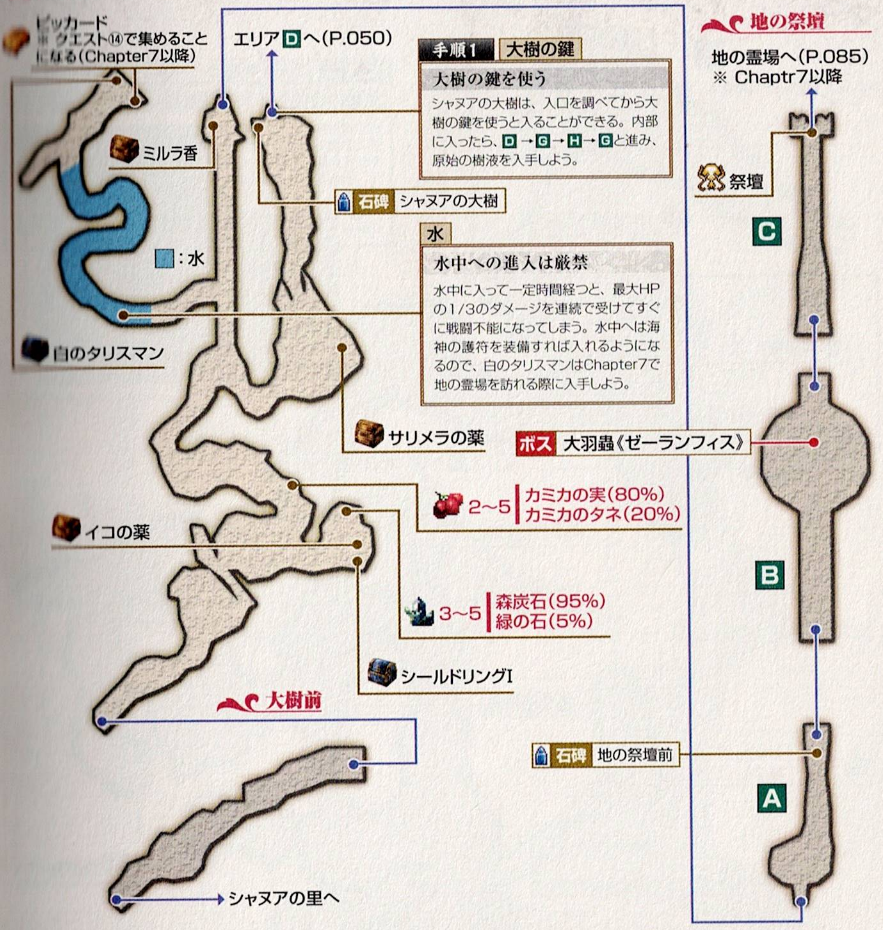
マップ攻略

シャヌアの里



シャヌアの森

シャヌアの大樹



手順1 **大樹の鍵**

大樹の鍵を使う

シャヌアの大樹は、入口を調べてから大樹の鍵を使うと入ることができる。内部に入ったら、D→G→H→Gと進み、原始の樹液を入手しよう。

水

水中への進入は厳禁

水中に入って一定時間経つと、最大HPの1/3のダメージを連続で受けてすぐに戦闘不能になってしまう。水中へは海神の護符を装備すれば入れるようになるので、白のタリスマンはChapter7で地の霊場を訪れる際に入手しよう。

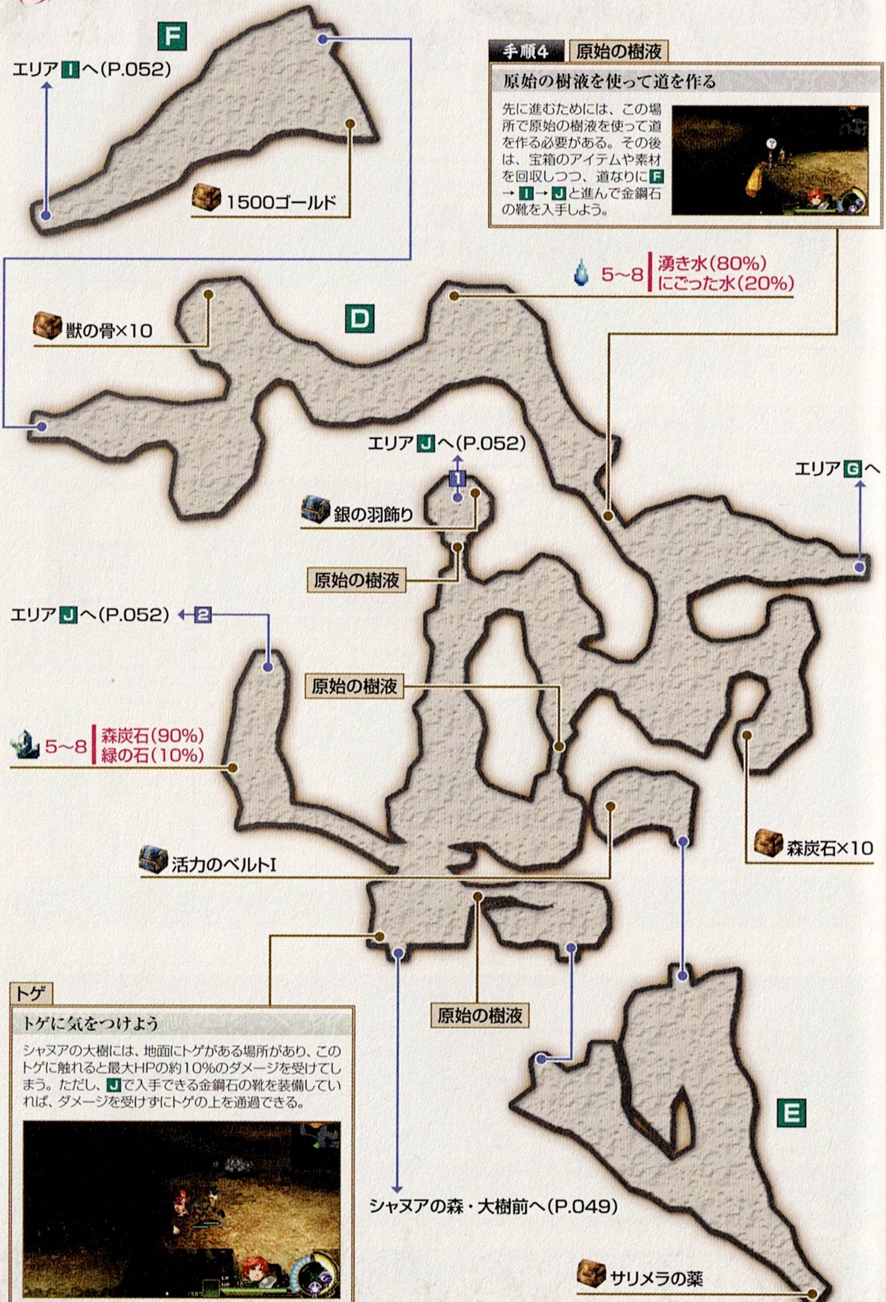
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
13	ファロムンク	137	斬	コモナの花(95%)、コモナのタネ(4%)
14	ミスラム	164	―	獣の厚皮(66%)、獣の羽毛(26%)、森炭石(6%)
15	オルグ	219	―	獣の骨片(90%)、獣の骨(9%)
17	ゼランエイグ	346	―	獣の体液(71%)、鉄鉱石(21%)、森炭石(7%)
18	ビワール	286	斬	獣の厚皮(74%)、森の若木(14%)、イコの葉(7%)、イコのタネ(3%)
19	ピゾーナギル	392	―	獣の厚皮(83%)、獣の骨(16%)
20	オルグ=ロウ	190	―	獣の骨(76%)、獣の厚皮(23%)
21	オルグ=シム	321	―	獣の骨(100%)
22	マドビワール	297	斬	獣の厚皮(74%)、森の若木(14%)、コモナの花(7%)、コモナのタネ(3%)
23	タドロッグ	145	―	獣の骨(86%)、獣の骨片(8%)、緑の石(4%)

Chapter7−3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
16	イルガリオン	3560	―	巨獣の骨(71%)、獣の牙(14%)、巨獣の背骨(14%)

シャヌアの森



手順4 **原始の樹液**

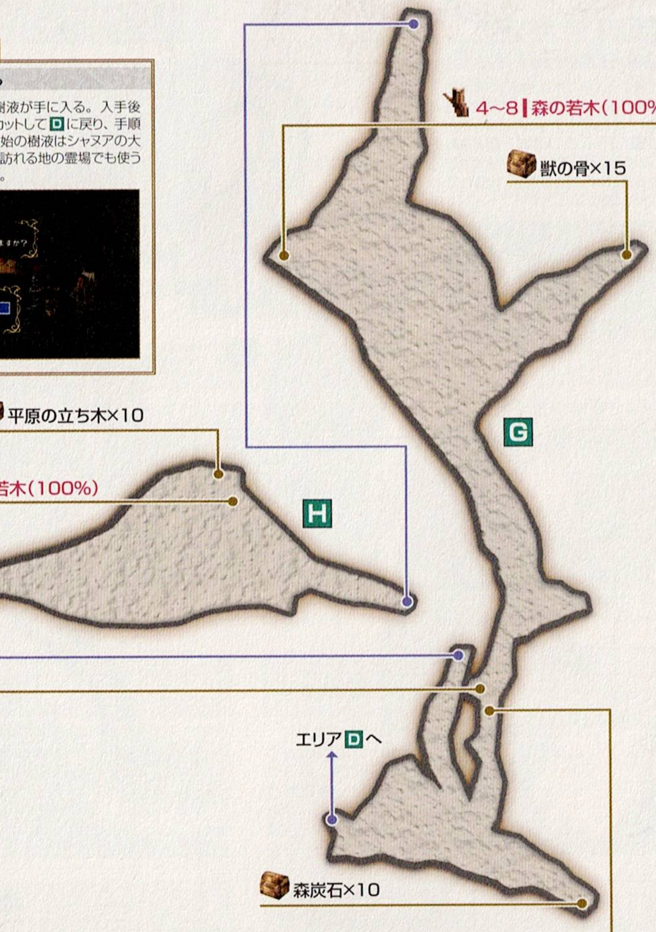
原始の樹液を使って道を作る

先に進むためには、この場所で原始の樹液を使って道を作る必要がある。その後は、宝箱のアイテムや素材を回収しつつ、道なりに F → I → J と進んで金鋼石の靴を入手しよう。

トゲ

トゲに気をつけよう

シャヌアの大樹には、地面にトゲがある場所があり、このトゲに触れると最大HPの約10%のダメージを受けてしまう。ただし、J で入手できる金鋼石の靴を装備していれば、ダメージを受けずにトゲの上を通過できる。



手順2 原始の樹液

原始の樹液を入手する

この場所を調べると原始の樹液が手に入る。入手後は手順3の場所からショートカットして D に戻り、手順4の場所に行こう。なお、原始の樹液はシャヌアの大樹だけでなく、Chapter7で訪れる地の霊場でも使う機会があるので覚えておこう。

手順3 原始の樹液

原始の樹液を使ってショートカットする

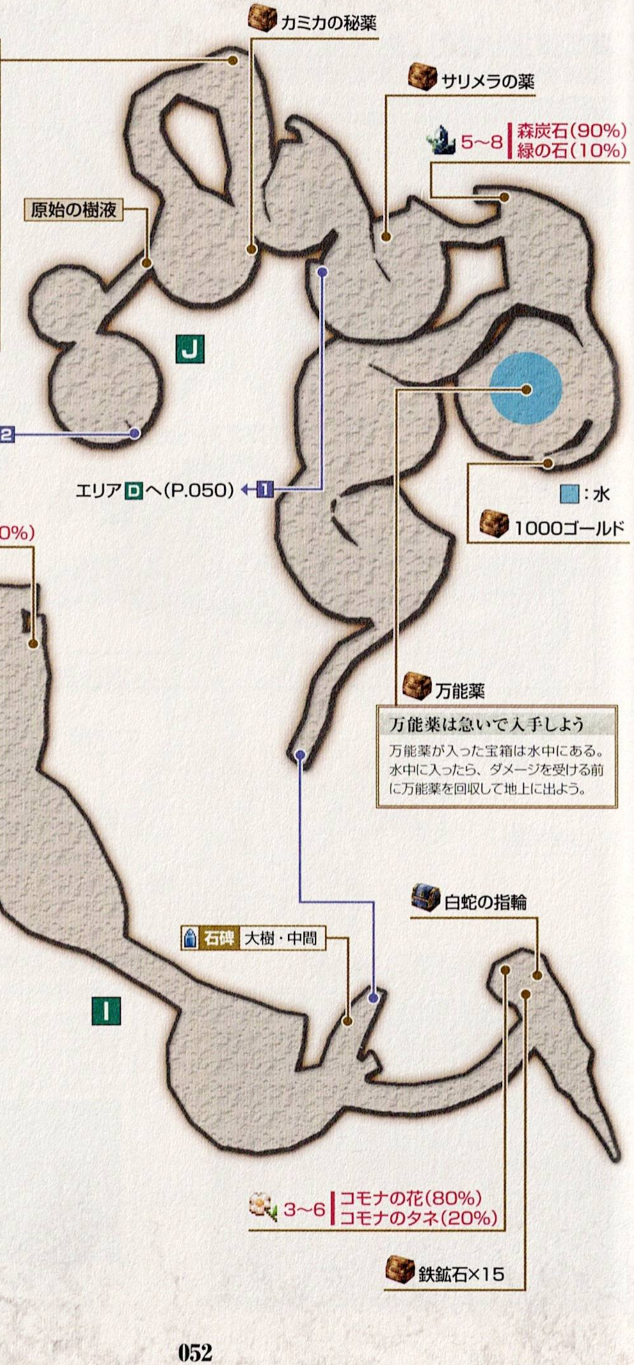
原始の樹液は植物の成長を促進させる効果がある。植物の芽のある場所で使うと植物が急生長して道ができ、通れなかった場所が通れるようになる。この場所で原始の樹液を使うとショートカットできるので、D に戻るときに利用しよう。

サブキャラクター紹介3

ファティマ長老

シャヌアの里の長老を務めるエルクの祖母。アルタゴの古い伝承に精通しており、かつてはカイマール公王のよき相談役も務めていた。

シャヌアの森



手順5 金剛石の靴

金鋼石の靴の入手

宝箱から入手できる金鋼石の靴を装備すれば、トゲの上も自由に移動できる。この先のトゲだらけの場所を進んでDに戻ったら、大樹前→Aと移動して祭壇を目指そう。なお、宝箱はツタでおおわれているので、攻撃してツタを破壊しよう。

万能薬は急いで入手しよう

万能薬が入った宝箱は水中にある。水中に入ったら、ダメージを受ける前に万能薬を回収して地上に出よう。

ボス攻略

No.119 大羽蟲《ゼーランフィス》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
10	4010	92	48	23	36	A	×

舌にダメージを与えよう

6本の足はボス本体とは独立したHPを持っている。この足のHPをすべて0にすると、ボス本体にダメージを与えられる舌が出現する。舌が出ている間が攻撃チャンスなので一気に攻めよう。なお、舌はスタン中にも出現するので、チャンスを逃さないこと。また、ドギは足、エルクは足と舌へのダメージ倍率が高いので操作して活躍させよう。

モンスターデータ(ボス戦用ゼランエイグ)

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	EXP
10	1358	71	61	23	36	54

ボス本体にダメージを与える流れ

1 左右の足を攻撃しよう

⬆ボスの側面に回り込みながら、6本の足を攻撃してHPを0にしよう。

2 すべての足のHPを0にすると……

⬆足のHPを0にするとボスは行動不能になり、一定時間だけ舌が出現する。

3 出現した舌を集中攻撃しよう

⬆舌はボス本体に唯一ダメージを与えられる個所。足が復活するまで攻撃しよう。

注意すべき攻撃1 ジャンプ攻撃

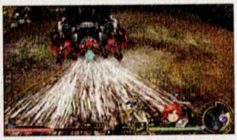
身体が発光したあと、ジャンプして踏みつけ攻撃を行う。ボスの周囲にいるとダメージを受けてしまうので、予備動作を確認したら連続で回避して急いで離れよう。

注意すべき攻撃2 突進攻撃

身体を発光させながら、こちらに向かって突進してくる。1回突進する場合と2回連続で突進する場合があるが、どちらの攻撃も左右に回避すればダメージを受けずにすむ。

注意すべき攻撃3 ネット攻撃

口から正面に向かって扇状のネットを吐く攻撃。ネットに触れるとダメージを受け、さらに過重の状態異常になる。左右に回避するか、ボスから距離をとればかわせる。



注意すべき攻撃4 ゼランエイグ召喚

通常よりも強いゼランエイグを2体召喚する。燃焼の状態異常になる攻撃をしてくるので急いで倒そう。召喚後の動かないところをダメージ倍率が高いドギで狙うといい。

注意すべき攻撃5 舌を使った攻撃

巨大になった舌が操作キャラクターのほうに伸びてくる。舌に当たるとそのキャラクターが一定時間操作不能になり、継続してダメージを受けてしまう。舌の動きは遅いので簡単に回避できるが、拘束されている間は舌にダメージを与えられるので、あえて拘束されたあと、ほかのキャラクターを操作して攻撃する手もある。

Chapter 3

炎の神殿

地の祭壇で新たな力を授かったアドルたちは、アルタゴの各地に存在するすべての祭壇を巡ることにした。彼らは新たな仲間のアイシャとともに炎の祭壇を目指して旅立った。

操作キャラクターをうまく切り替えて冒険しよう

射撃属性のアイシャの参入により、斬撃、打撃属性が苦手とする飛行タイプのモンスターとも有利に戦えるようになる。Chapter3からは多くの飛行タイプのモンスターが出現するので、対象にあわせて操作キャラクターを交代し、効率よく戦っていこう。なお、炎の神殿までの道のりは長いものの、道具は道中のショップで補充できるので、出し惜しみせずに使用しても大丈夫だ。

Chapter3 イベントフローチャート

3-1 アルタゴ市

- アルタゴ公宮の騎士団の詰所の2階でドライゼン将軍と会話する

入手 将軍の書状
クエスト受注開始 ⑦

- 街の入口付近でアイシャと会う

参入 アイシャ
ショップ追加 アルタゴ市

- セグラムの里に向かう

チェック! 道具と夜行石を購入しよう

装備品はセグラムの里で高性能なものが手に入る。出発前は道具を購入し、下記のサブイベントでもらえなかった場合のみ夜行石を買っておこう。

サブイベント ティアから夜行石をもらおう

Chapter2−8でティアを街まで送っていると、アイシャ参入後にティアから夜行石がもらえる。今後の冒険に必要不可欠なので忘れずに手に入れよう。

3-2 アルタゴ平原・北東部→東部→中央部→西部→南西部

チェック! 洞窟間道を目指して進もう

洞窟間道へはアルタゴ平原・南西部から移動できる。道中ではアルタゴ平原・湖のほとり、峡谷前にも移動できるが、現時点では立ち寄らなくてもいい。

3-3 洞窟間道

- 出口を目指して奥に進む

クエスト受注終了 ⑦
ボス 岩獣鬼《ギルダロス》

チェック! 夜行石を装備して探索しよう

洞窟間道の内部は暗いので、夜行石を装備して進もう。なお、夜行石を装備せずに内部に入ると会話イベントが発生する。気になる人は見ておこう。

3-4 セグラム砂漠・北西部→西部

クエスト受注開始 ⑳

チェック! 砂漠を抜けてセグラムの里へ

セグラム砂漠・北西部を南に進むとセグラム砂漠・西部に、西部を南東に進むとセグラムの里に到着する。宝箱などを開けつつ里を目指そう。

3-5 セグラムの里

クエスト受注開始 ⑩

- 里長の家でクルシェと会い、将軍の書状を渡す

入手 神殿の鍵
参入 ムスタファ

- 炎の神殿に向かう

チェック! 装備品を新調しよう

武器は合成、防具は購入で性能のいいものが手に入る。合成に必要な素材は炎の神殿で集めやすいので、素材を集めたら合成しに戻ってこよう。

3-6 セグラム砂漠・東部→神殿前

クエスト受注開始 ⑲

チェック! 炎の神殿を目指そう

炎の神殿へは、セグラム砂漠・東部→神殿前と移動すれば到着する。道中は一本道だが、強制的に発生するクエスト⑲には注意しよう(P.059)。

3-7 炎の神殿

- 祭壇を探しに奥へ進む
- ボス 火喰鳥《ストールブラム》
- 入手 氷霧の結晶
- ボス 守護者《レヴァードガレム》
- 祭壇を調べる
- 入手 炎の印
- セグラムの里に向かう

チェック! 2体のボスに臨む準備を

炎の神殿内では2体のボスが出現する。回復系の道具が少ないときは、補充しに戻ろう。また、炎の印を入手すると、メニューアイテムのアルタゴの地図から空間転位ができるようになる。セグラムの里へは、この空間転位を利用して移動しよう。

3-8 セグラムの里

- 離脱 ムスタファ
- 選択肢A セリフ変化のみ
- 選択肢B セリフ変化のみ
- アルタゴ市に向かう

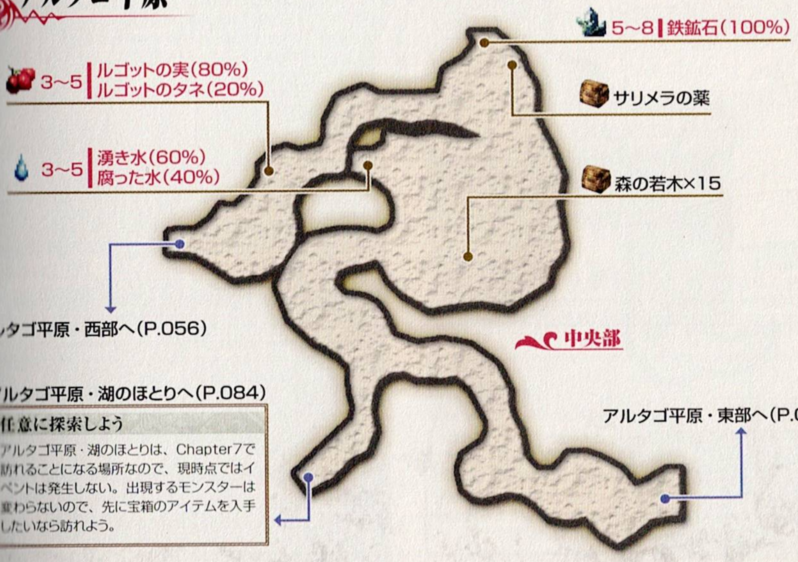
サブイベント 封鎖されたカイロスの里への道

カイロスの里へと続くアルタゴ平原・峡谷前の道は、竜騎士団に封鎖されて通行できない。この道を封鎖する竜騎士と会話すると、ちょっとした会話イベントが発生する。ただし、この会話イベントを発生させずにアルタゴ市に向かってもストーリーは進む。

Chapter4へ▸P.065

マップ攻略

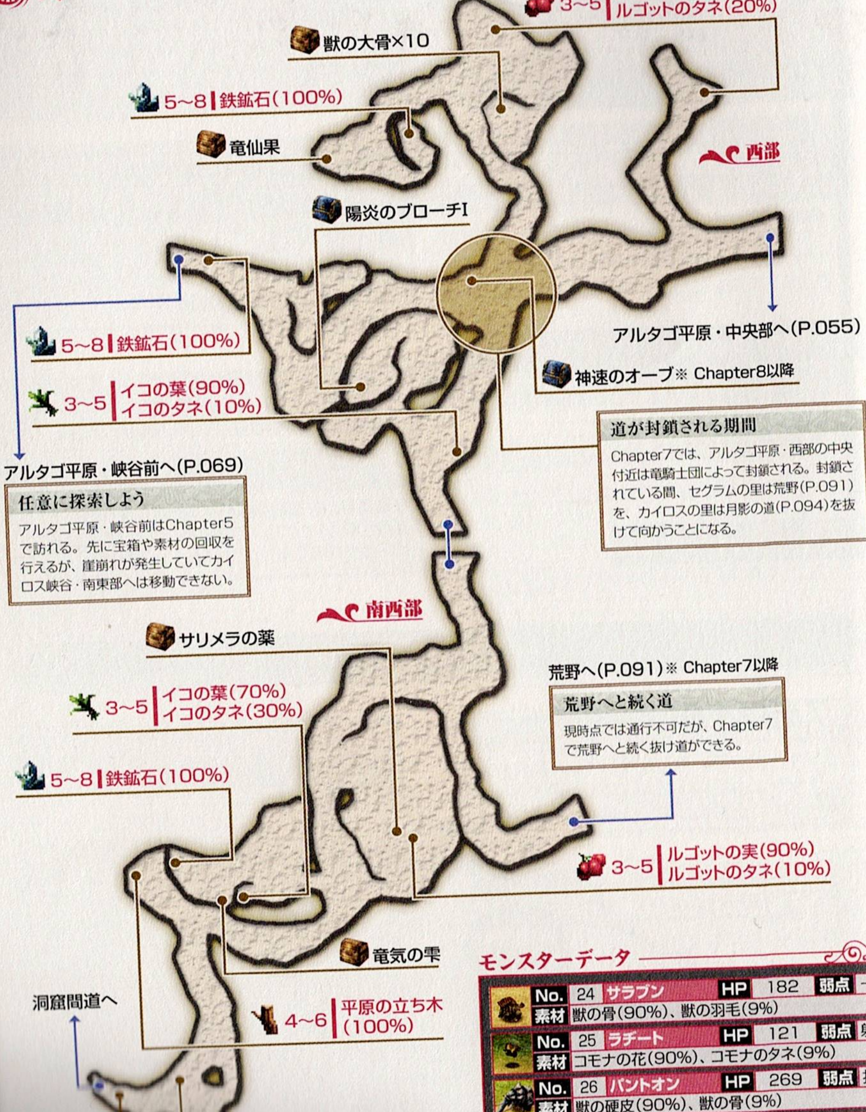
アルタゴ平原



任意に探索しよう

アルタゴ平原・湖のほとりは、Chapter7で訪れることになる場所なので、現時点ではイベントは発生しない。出現するモンスターは変わらないので、先に宝箱のアイテムを入手したいなら訪れよう。

アルタゴ平原



任意に探索しよう

アルタゴ平原・峡谷前はChapter5で訪れる。先に宝箱や素材の回収を行えるが、崖崩れが発生していてカイロス峡谷・南東部へは移動できない。

道が封鎖される期間

Chapter7では、アルタゴ平原・西部の中央付近は竜騎士団によって封鎖される。封鎖されている間、セグラムの里は荒野(P.091)を、カイロスの里は月影の道(P.094)を抜けて向かうことになる。

荒野へと続く道

現時点では通行不可だが、Chapter7で荒野へと続く抜け道ができる。

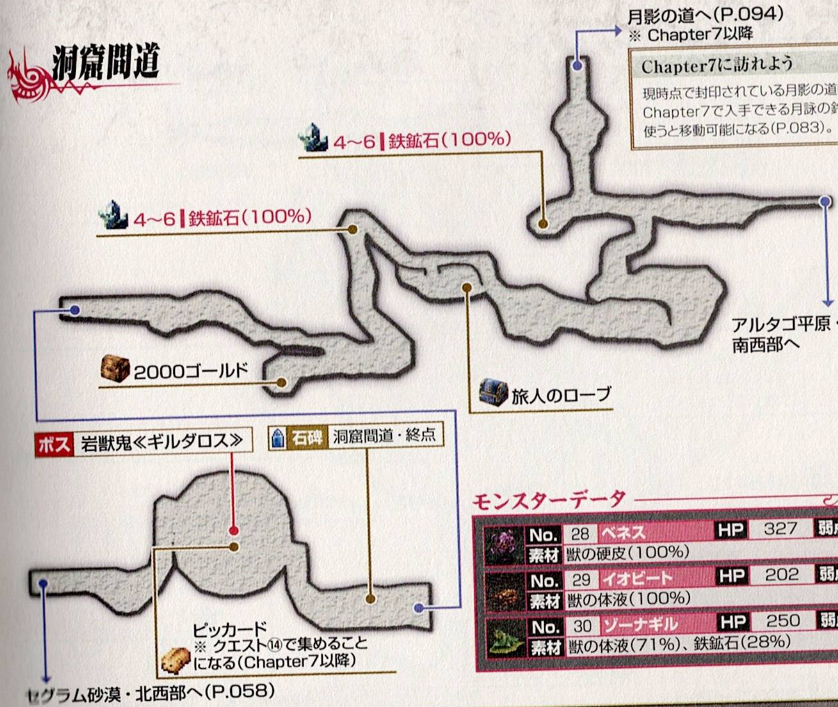
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
24	サラブン	182	―	獣の骨(90%)、獣の羽毛(9%)
25	ラチート	121	射	コモナの花(90%)、コモナのタネ(9%)
26	バントオン	269	打	獣の硬皮(90%)、獣の骨(9%)
27	レイバム	279	―	獣の骨片(90%)、獣の骨(9%)

Chapter7−3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
7	ガラフムゴア	3030	―	巨獣の骨(71%)、獣の角(14%)、巨獣の背骨(14%)
6	ソーナギリアン	4680	―	[illegible](100%)

洞窟間道



Chapter7に訪れよう

現時点で封印されている月影の道は、Chapter7で入手できる月詠の鈴を使うと移動可能になる(P.083)。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
28	ベネス	327	ー	獣の硬皮(100%)
29	イオビート	202	打	獣の体液(100%)
30	ゾーナギル	250	斬	獣の体液(71%)、鉄鉱石(28%)

ボス攻略

No.120 岩獣鬼《ギルダロス》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
19	9170	138	63	25	32	A	○

攻撃後のスキを狙って攻めよう

ボスが攻撃の予備動作に入ると、攻撃が終わるまでEXTRAスキル以外の攻撃は必ずガードされてしまう。予備動作を確認したら回避に専念し、攻撃後のスキを狙ってダメージを与えよう。なお、アイシャのサマーソルトを連続で使えば、空中に浮かせたままー方的に攻め続けることが可能だ。

←攻撃範囲が広い衝撃波も使う。攻撃回数は1回か3回なので、よく見てかわそう。

注意すべき攻撃1

ヒップアタック

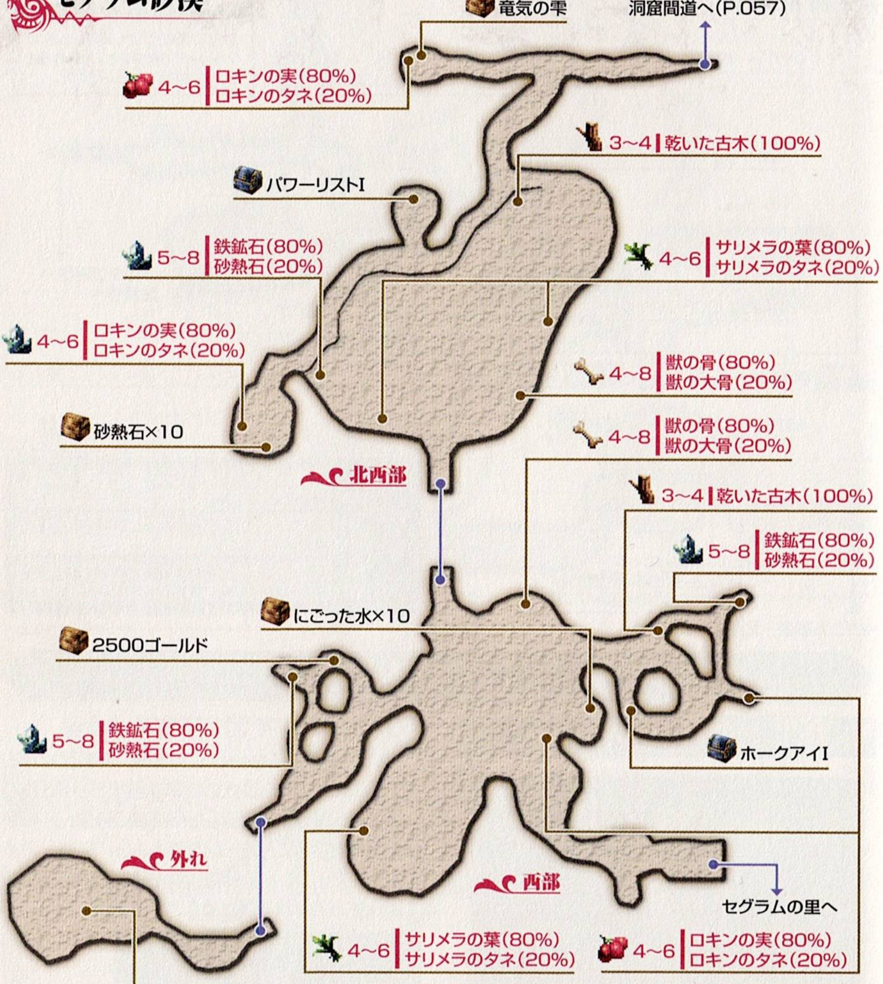
3回連続で行う場合と、1回だけ行う場合がある。どちらも距離をとって回避すればいいが、1回の場合は発生した衝撃波に当たると一定時間操作不能になるので注意しよう。

注意すべき攻撃2

回転攻撃

身体を回転させながらこちらに向かって攻撃してくる。攻撃後、転んで大きなスキができるので、距離をとって回避したあと、急いで接近してダメージを与えよう。

セグラム砂漠



クエスト⑳

仲間を鍛えて挑戦しよう

セグラム砂漠・外れに行くと、大地蟲《ミリウルドゥ》と戦うクエスト⑳が自動的に発生する。このモンスターは現時点では太刀打ちできない強さを誇るので、戦力が整うChapter7以降に挑めばいいが、ある程度レベルが低くても倒すことは可能だ(P.130)。

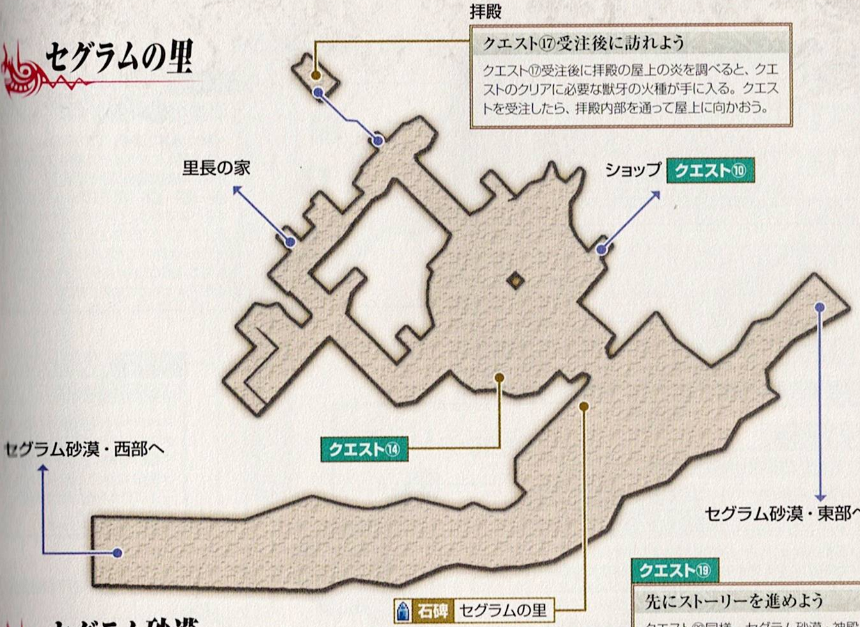
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
31	レイバムドス	300	―	獣の皮(55%)、獣の硬皮(22%)、獣の爪(22%)
32	バイルアハ	243	―	獣の骨(71%)、獣の牙(28%)
33	ストクス	203	斬	サリメラの葉(90%)、サリメラのタネ(9%)
34	ワルーケス	326	射	獣の羽毛(66%)、獣の羽根(33%)

Chapter7–3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
37	イルードルーガー	5980	―	巨獣の体液(100%)

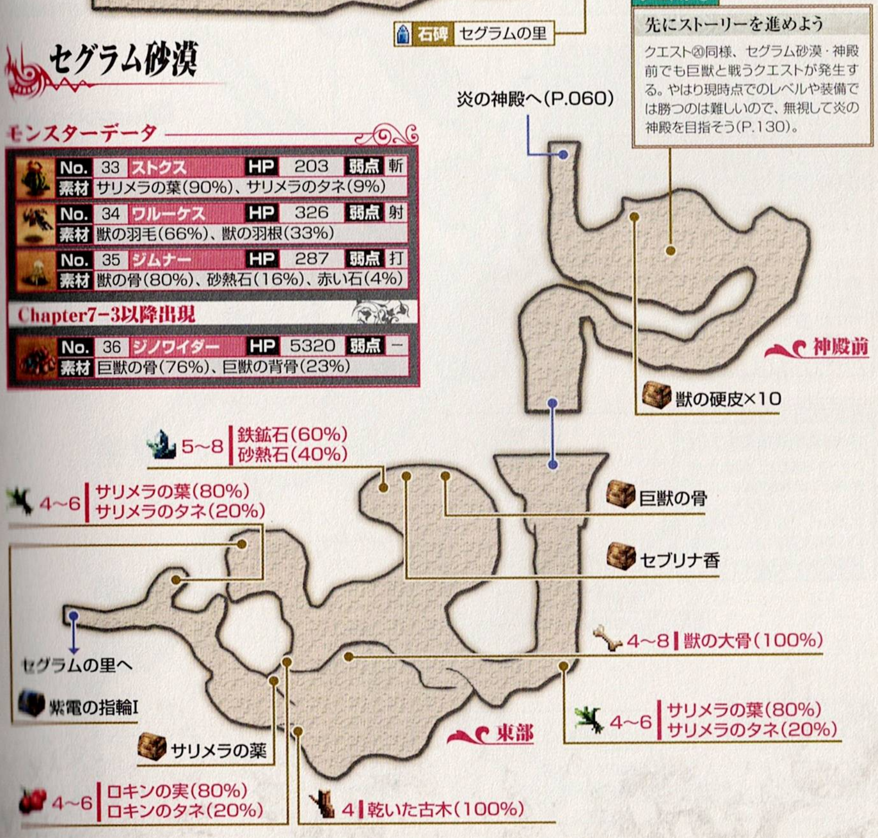
セグラムの里



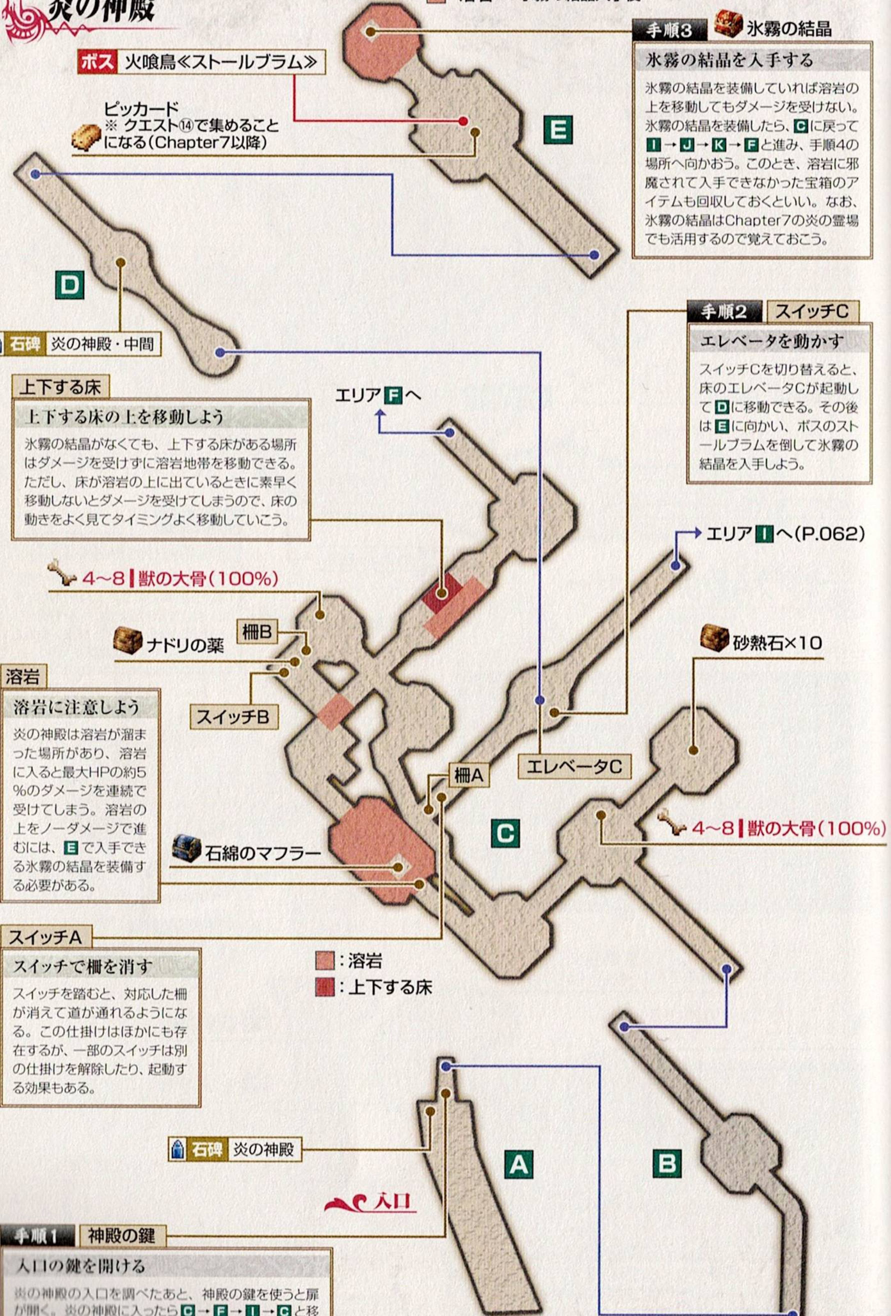
セグラム砂漠

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
33	ストクス	203	斬	サリメラの葉(90%)、サリメラのタネ(9%)
34	ワルーケス	326	射	獣の羽毛(66%)、獣の羽根(33%)
35	ジムナー	287	打	獣の骨(80%)、砂熱石(16%)、赤い石(4%)
Chapter7−3以降出現				
36	ジノワイダー	5320	―	巨獣の骨(76%)、巨獣の背骨(23%)



炎の神殿



手順3 氷霧の結晶

氷霧の結晶を入手する

氷霧の結晶を装備していれば溶岩の上を移動してもダメージを受けない。氷霧の結晶を装備したら、Cに戻ってI→J→K→Fと進み、手順4の場所へ向かおう。このとき、溶岩に邪魔されて入手できなかった宝箱のアイテムも回収しておくといい。なお、氷霧の結晶はChapter7の炎の霊場でも活用するので覚えておこう。

手順2 スイッチC

エレベータを動かす

スイッチCを切り替えると、床のエレベータCが起動してDに移動できる。その後はEに向かい、ボスのストールブラムを倒して氷霧の結晶を入手しよう。

上下する床

上下する床の上を移動しよう

氷霧の結晶がなくても、上下する床がある場所はダメージを受けずに溶岩地帯を移動できる。ただし、床が溶岩の上に出ているときに素早く移動しないとダメージを受けてしまうので、床の動きをよく見てタイミングよく移動していこう。

溶岩

溶岩に注意しよう

炎の神殿は溶岩が溜まった場所があり、溶岩に入ると最大HPの約5%のダメージを連続で受けてしまう。溶岩の上をノーダメージで進むには、Eで入手できる氷霧の結晶を装備する必要がある。

スイッチA

スイッチで柵を消す

スイッチを踏むと、対応した柵が消えて道が通れるようになる。この仕掛けはほかにも存在するが、一部のスイッチは別の仕掛けを解除したり、起動する効果もある。

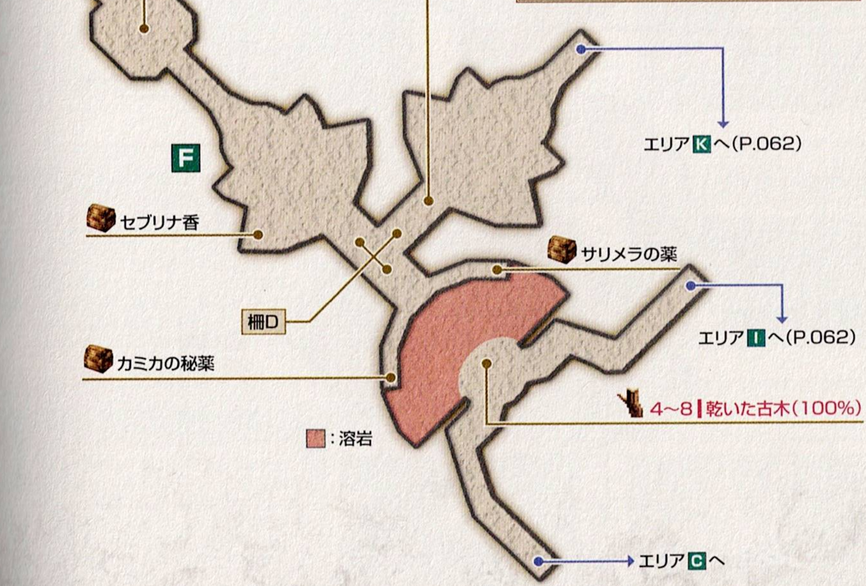
手順1 神殿の鍵

入口の鍵を開ける

炎の神殿の入口を調べたあと、神殿の鍵を使うと扉が開く。炎の神殿に入ったらC→F→I→Cと移動して手順2のスイッチの場所へ行こう。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
38	エルピオ	260	―	獣の骨(71%)、獣の甲羅(28%)
39	レカノ	287	打	砂熱石(90%)、赤い石(9%)
40	ダロウス	952	―	獣の大骨(71%)、獣の牙(28%)
41	ブラーム	327	射	獣の羽毛(83%)、獣の剛毛(16%)
42	グゾーナギル	453	斬	獣の体液(66%)、腐った水(33%)
43	アーデロ	324	打	獣の骨片(66%)、獣の甲羅(33%)
44	グルアーデロ	410	打	獣の大骨(66%)、獣の甲羅(33%)



手順4 スイッチD

スイッチを押して道を作る

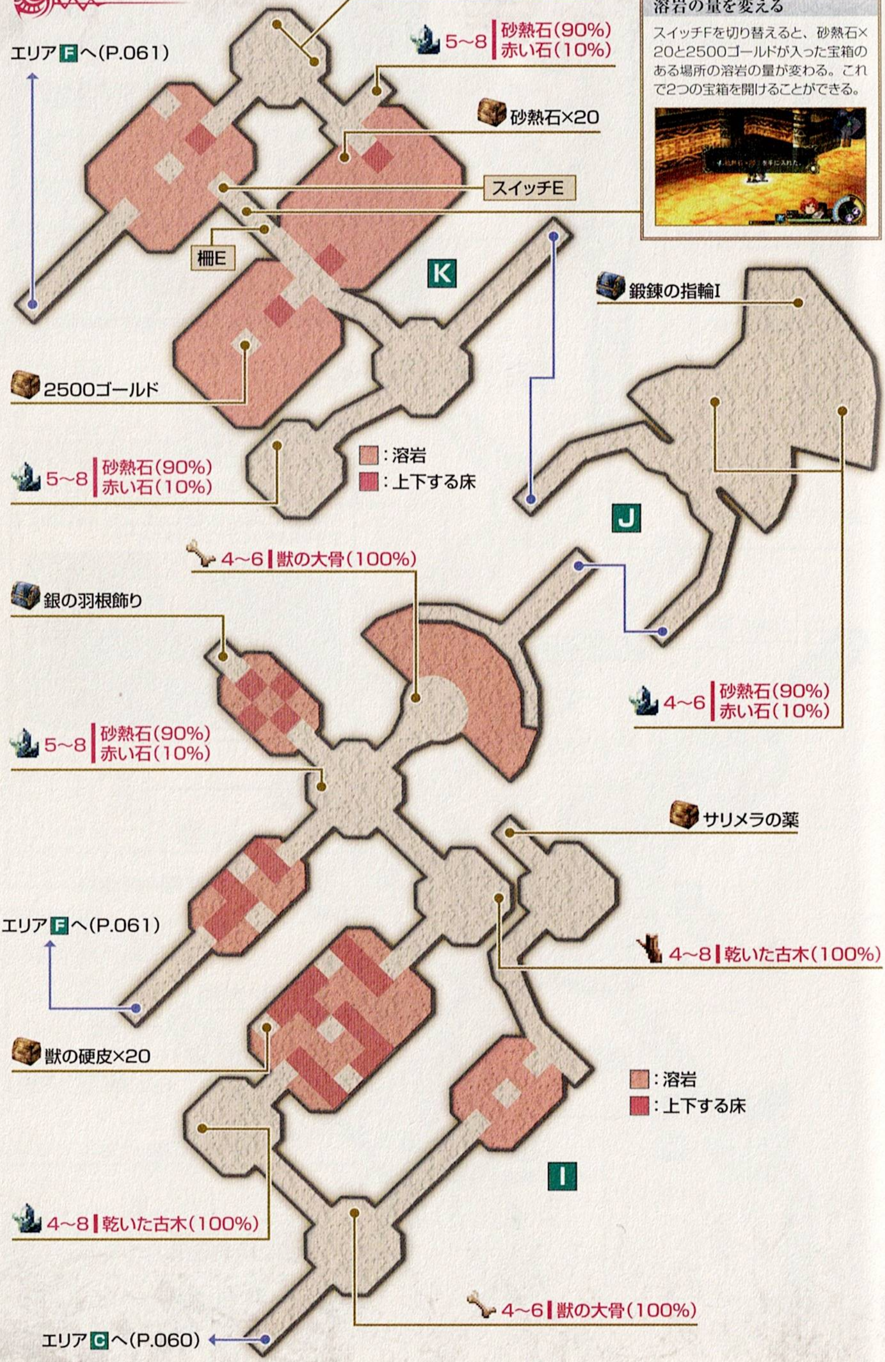
スイッチDを押すと、柵Dが消えて先に進めるようになる。G でボスのレヴァードガレムを倒したら、H にある祭壇を調べて炎の印を入手しよう。イベント終了後は、空間転位を使ってセグラムの里に向かおう。

炎の神殿

スイッチF

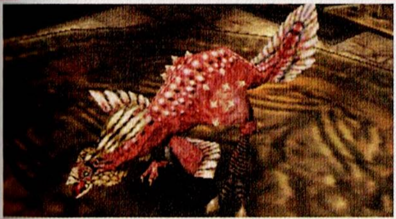
溶岩の量を変える

スイッチFを切り替えると、砂熱石×20と2500ゴールドが入った宝箱のある場所の溶岩の量が変わる。これで2つの宝箱を開けることができる。



ボス攻略1

No.121 火喰鳥《ストールブラム》



ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
17	12400	166	101	35	71	A	◎

ヒットアンドアウェイで攻めよう

豊富な攻撃手段を持つが、どの攻撃もボスから離れていれば回避しやすい。攻撃の予備動作を確認したら、急いでボスから離れて攻撃が終わるのを待とう。ボスの攻撃を回避したあとは、再び接近して次の予備動作が発生するまで攻撃し続けよう。

←浮きやすいボスだが、浮かせると攻撃を当てにくい。とくにスタン中は浮かせないこと。

注意すべき攻撃1 突進攻撃

身体を発光させながら、高速で突進してくる。移動距離も長いので、離れるだけでは回避し切れないことがある。突進攻撃を仕掛けてきたら、左右のどちらかに回避しよう。

注意すべき攻撃2 衝撃波

ボスがジャンプしたあと発生する衝撃波は、触れてもダメージは受けないものの、一定時間操作不能になる。衝撃波が近づいてきたら、タイミングよく回避で飛び越えよう。

注意すべき攻撃3 3方向火炎玉

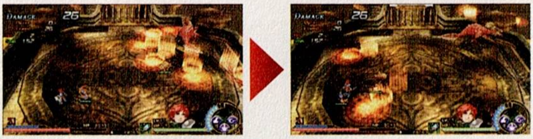
首を上げたあと、口から扇状に広がっていく3つの火の玉を吐く。火の玉が飛んできたら、左右に回避しよう。離れているときは火の玉の間に入ってやり過ごしてもいい。

注意すべき攻撃4 3連火炎玉

咆哮後に、追尾性のある巨大な火の玉を3連続で吐いてくる。咆哮から攻撃するまで時間があるので、その間に距離をとり、火の玉が飛んできたら連続で回避して避けよう。

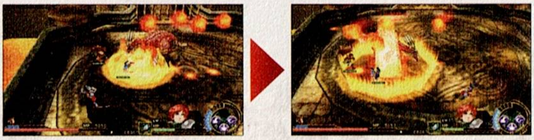
注意すべき攻撃5 全周囲ファイア

尻尾にエネルギーを溜めたあと、その場で一回転してボスの周囲に9つの火柱を発生させる。火柱の間隔はボスから離れるほど広くなるので、攻撃を確認したあとはボスと距離をとり、火柱と火柱の間に移動して攻撃をやり過ごそう。なお、回避を使うと移動しすぎて火柱に当たることがあるので、使わないほうがいい。



注意すべき攻撃6 3連続くちばしアタック

首を上げたあと、前方に移動しながらくちばしで地面をたたいて攻撃する。この攻撃は3連続で行われ、攻撃のたびに操作キャラクターのほうへ向きを変えてくる。ボスから離れたほうへ連続で回避しよう。なお、地面をたたいた際にダメージ判定のある火の玉も発生するので、当たらないように気をつけよう。



ボス攻略2

No.122 守護者《レヴァードガレム》

腹部を狙って攻撃しよう

移動を行わず、その場で多彩な攻撃を繰り出す特殊なボスで、腹部にのみダメージを与えられる。戦闘開始後はボスの攻撃を回避しつつ、接近して腹部を攻めよう。なお、ボスは通常よりも強いグゾーナギルを召喚する。このモンスターは燃焼の状態異常攻撃を行うので、炎の神殿内で入手できる石綿のマフラーを装備するといい。ボスはムスタファ、ボス戦用グゾーナギルはアドルのダメージ倍率が高い。対象にあわせてうまく交代しよう。

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
19	17600	201	116	36	54	A	×

モンスターデータ(ボス戦用グゾーナギル)

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	EXP
17	563	134	64	41	60	0

注意すべき攻撃1 拡散玉

腹部から紫色の玉を4つ発射する攻撃で、発射された球は3つの矢に分裂して飛んでいく。矢は遅いので、移動距離の長い回避は使わず、矢と矢の間を移動して避けよう。

注意すべき攻撃2 両肩4連続ファイア

両肩から4連続で1発ずつ、合計8つの火の玉を発射する。火の玉の着弾地点には黄色い影が表示されるので、その場から離れよう。着弾後に発生する火柱にも当たらないように。

注意すべき攻撃3 フレイム

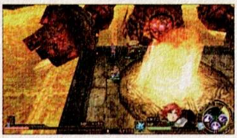
腹部から火を噴き、操作キャラクターのいるほうに少しずつ火の向きを変えてくる。火が右からきたらマップ左上の角、左からきたら右上の角へ移動してやり過ごそう。

注意すべき攻撃4 拡散火の玉

両手の中央にキャラクターを引き寄せる火の玉を2つ作りだす。火の玉はしばらくすると8つの矢に分かれて拡散していく。玉から離れたあと、矢と矢の間を移動しよう。

注意すべき攻撃5 ホーミングファイアウォール

火柱を発生させる攻撃で、手で地面をたたいたときは小さい火柱、口から吐いたときは大きい火柱が発生。火柱は遅いが追尾性があるので、消えるまで距離をとろう。



注意すべき攻撃6 過重玉

片手から連続で2つ、合計で4つの紫色の玉を発射する。この玉に触れると、ダメージは受けないものの過重の状態異常になってしまう。距離をとって必ず回避しよう。

RUSH 連続アタック&レーザー

RUSHデータ							
発生条件	HP2/5以下	表示時間	約8秒	解除ダメージ	1100	再使用時間	60秒以上
備考	必ず1回は使用する						

右手、左手の順にたたきつけ攻撃、なぎ払い攻撃を行ったあと、腹部から巨大なレーザーを発射する。表示時間は約8秒と長いが、解除するには時間ぎりぎりまで攻撃したあと、EXTRAスキルを使わないと難しい。もし解除に失敗した場合は、ボスから離れた角に逃げ込めば、どの攻撃も当たらないので安全にやり過ごせる。

Chapter 4
地下水道

道が封鎖され、カイロスの里へ行けなかったアドルたちはアルタゴ市へと帰ってきた。ティアたちとの再会に会話がはずむ一行だったが、突然、マヤが倒れてしまう……。

役立つアクセサリを購入しよう

地下水道に出現するモンスターはボスも含めて弱いので、武器や防具を新調しなくても苦戦はしない。そこでChapter4では、武器や防具よりも冒険に役立つアクセサリを購入しよう。オススメのアクセサリは、売値が20000ゴールドと比較的安く、入手が早いほど恩恵が大きい盗賊の手袋だ。

←盗賊の手袋を装備していると、戦闘後にモンスターが落とすゴールドが1.5倍になる。

Chapter4 イベントフローチャート

4-1 アルタゴ市

ショップ追加 アルタゴ市
- 中央広場でティアと会話する

選択肢入 セリフ変化のみ
- 中央広場のザンジバル商会で豪商ザンジバルと会話する
- 旧市街のティアの家でティアたちと会ったあと、ティアを追いかけて地下水道の入口に向かう

チェック! イベントを進める前に

中央広場でティアと会話すると、Chapter5に進むまでアルタゴ市から出られなくなる。合成に必要な素材の採取などは、イベント前に行っておこう。

4-2 地下水道

- ティア(NPC)といっしょに緋晶石を探しに奥へ進む

ボス 地底蟹≪ヴァリサルティ≫

入手 緋晶石
- アルタゴ市に向かう

←ティアは戦闘中、回復役として仲間をサポートしてくれる。

チェック! ティアの動向に気を配ろう

地下水道ではNPCのティアとともに行動するが、彼女はChapter2−8のときと同じく、アドルたちと離れすぎると立ち止まってしまう。ティアが近くにいないとエリア移動できないので、彼女を残していかないように注意しよう。なお、ティアが戦闘不能になるとゲームオーバーになってしまう。彼女がダメージを受けないように出現するモンスターはすべて倒そう。

サブイベント ティアを連れてウルザ支配人に会おう

ティアと一緒に行動するようになったあと、闘技場にいるウルザ支配人に話しかけると、普段とは違った会話を聞くことができる。期間限定なので、興味がある人はチェックしておこう。

←野蛮な闘技場に女性のティアを連れてきたアドルに対して、ウルザ支配人が注意する。

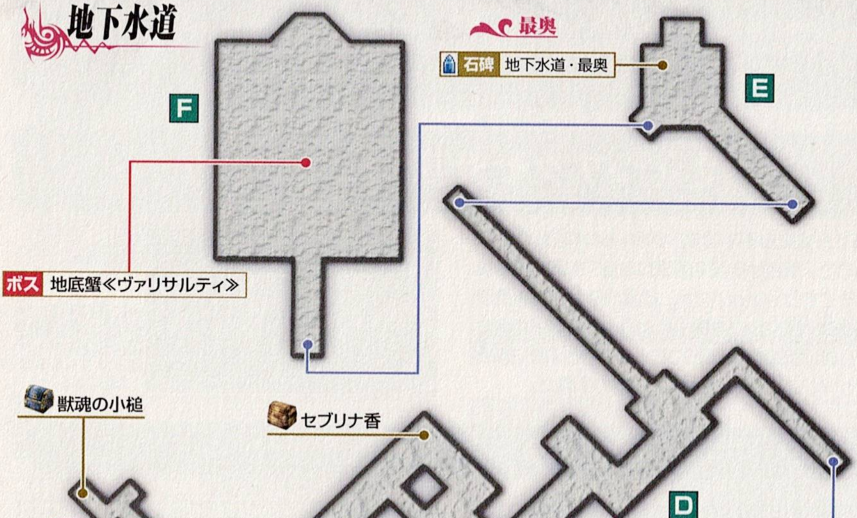
4-3 アルタゴ市

- 旧市街のティアの家でティアたちと会う

Chapter5へ ▸P.068

マップ攻略

地下水道

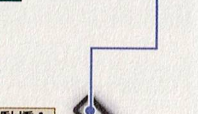


夜行石を装備して探索しよう

地下水道の一部のマップは薄暗いため、夜行石を装備しておこう。

脱出時は近道を利用しよう

地下水道から脱出する際は、来た道を戻らなくても、Dから出口のあるAへ移動できる。Aに到着したらスイッチAを入れて、可動橋Aを下ろして出口へと続く道を作ろう。

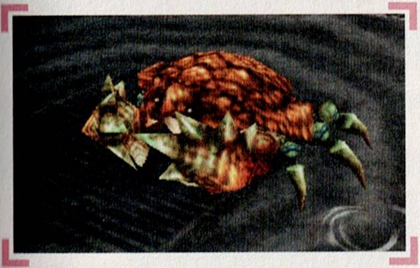


モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
45	デイクルゥ	309	−	獣の毛(62%)、獣の骨片(6%)、獣の爪(31%)
46	サルティ	309	−	獣の甲羅(55%)、獣の骨片(16%)、泥粘石(22%)、黒い石(5%)
47	サルティ=レガ	701	−	獣の甲羅(55%)、獣の骨片(16%)、泥粘石(22%)、黒い石(5%)
48	ゴルディ	819	−	獣のウロコ(66%)、獣の牙(33%)

ボス攻略

No.123 地底蟹《ヴァリサルティ》



ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
21	18000	181	154	51	38	B	×

アイシャを操作して遠距離から攻めよう

攻撃手段が少なく遠くまで攻撃が届かないため、アイシャを操作して離れて戦えば簡単に倒せる。攻撃を当てやすくスタンさせやすいので、スタン値が高いスキルを使うのも効果的だ。だが、身体を低くしたときは攻撃してもガードされるので、ガード中はムダにスキルを使わないこと。

←ドギのバッシュなど、スタン値が高いスキルを使えば、簡単にスタン状態にできる。

注意すべき攻撃1 アワ攻撃

正面に口から無数のアワを出す。距離をとれば当たらないが、ボスの側面に回り込んでも回避できる。アドルやドギを操作しているときは、側面に移動して反撃しよう。

注意すべき攻撃2 全周囲アワ攻撃

身体を低くしたガード状態で、自身の周囲に無数のアワを出して攻撃する。この攻撃も距離をとれば簡単に回避可能だ。攻撃後にガードが解けたら反撃しよう。

サブキャラクター紹介4

ダレイオン老人

アルタゴ市に住む老人。ティアとマヤのことを気にかけており、マヤがイスカ熱に倒れた際は彼女を救うために尽力してくれた。

豪商ザンジバル

アルタゴ一繁盛している、ザンジバル商会を興した商人。かなり強欲な性格で、他人のことよりも自分の利益を第一に考えて行動する。

サブキャラクター紹介 番外編1

ラドック

隻眼のラドックという異名を持つ、海賊船トレス=マリス号の船長。アドルたちと交流があり、2人にアルタゴ行きの船を紹介した。

バスラム

ザンジバルの最大のライバルと呼ばれた商人。今は海難事故で行方不明とされているが、漂着したカナン諸島で交易商を営んでいる。

※ 番外編1の写真2点はWindows版『イースVI』のものです

Chapter 5
風の聖地

マヤのためにイスカ熱の特効薬を作ったアドルたちは、サイアスチ竜長からカイロスの里への道の封鎖が解除されたことを聞き、カイロスの里へと旅立っていった。

カイロスの里で装備品を新調しよう

カイロスの里では、現時点で最高の性能を持つ防具を買えるほか、合成で高性能な武器も作成できる。風の聖地での戦いに備えて、装備品を新調しておこう。なお、一時的に参入するマイシェラはすでに防具が整っているので、彼女と防具を共有できるアイシャは新調しなくても大丈夫だ。

←武器の作成に必要な素材の多くは、風の聖地で手に入る。素材を集めて合成しに戻ろう。

Chapter5 イベントフローチャート

5-1 アルタゴ市

・カイロスの里に向かう

チェック！ 長旅に備えて道具を購入しよう

アルタゴ市では回復系の道具を補充しておこう。ゴールドに余裕があるなら、ザンジバル商会で冒険に役立つアクセサリや道具を購入しよう(P.035)。

サブイベント ファティマ長老の元を訪ねよう

シャヌアの里にいるファティマ長老と会話すると、アイシャとのサブイベントが発生する。マイシェラが参入すると発生しなくなるので、興味のある人は立ち寄っておこう。なおカイロスの里は、アルタゴ平原・南東部にある洞窟間道前の石碑に転位してから向かったほうが移動距離を短縮できる。

5-2 アルタゴ平原·南西部→西部→峡谷前

5-3 カイロス峡谷·南東部→北西部

・北西部でガッシュと会う

ボス 黒の傭兵《ガッシュ》

←ガッシュ戦後の会話内容は、戦闘の勝敗に応じて少し変化する。

チェック！ ガッシュとの戦闘が発生

アドル1人でガッシュと戦うことになる。近くに石碑はないが、HPは戦闘前に全快するので問題ない。なお、勝負に負けてもストーリーは進行するが、冒険日誌にガッシュのデータが登録されない。

5-4 カイロスの里

クエスト受注開始 ⑪

・里長の家の裏でマイシェラと会う

参入 マイシェラ

・風の聖地に向かう

←回復系の道具が不足しているなら、装備品とあわせて購入しよう。

サブイベント 再びファティマ長老と会おう

マイシェラもファティマ長老とのサブイベントが発生する。彼女が参入したらシャヌアの里に転位して、ファティマ長老と会話しよう。このサブイベントを発生させていると、物語後半のマイシェラとファティマ長老の会話が少しだけ変わる。

5-5 風の聖地

・祭壇を探しに奥へ進む
入手 緑風のマント
入手 鳴石の風管
ボス 狂乱鳥≪カヴァケロス≫
・祭壇を調べる
入手 風の印

チェック! 風の力を得て風の祭壇に向かおう

風の聖地では、緑風のマントを装備しなければ先に進むことができない。マップ攻略の手順を参考に、風の祭壇を目指そう(P.072)。なお、風の印を入手すると自動的にカイロスの里に移動する。

5-6 カイロスの里

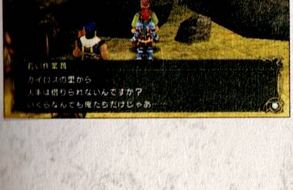
離脱 マイシェラ
クエスト受注開始 ⑫
・アルタゴ市に向かう

チェック! クエストをクリアしておこう

カイロスの里ではクエスト⑪⑫を受注できるが、これらのクエストはChapter6−1で遺跡島に渡るとクリアできなくなる。アルタゴ市に向かう前に、これら2つのクエストをクリアしておこう。

Chapter6へ ▸P.076

マップ攻略

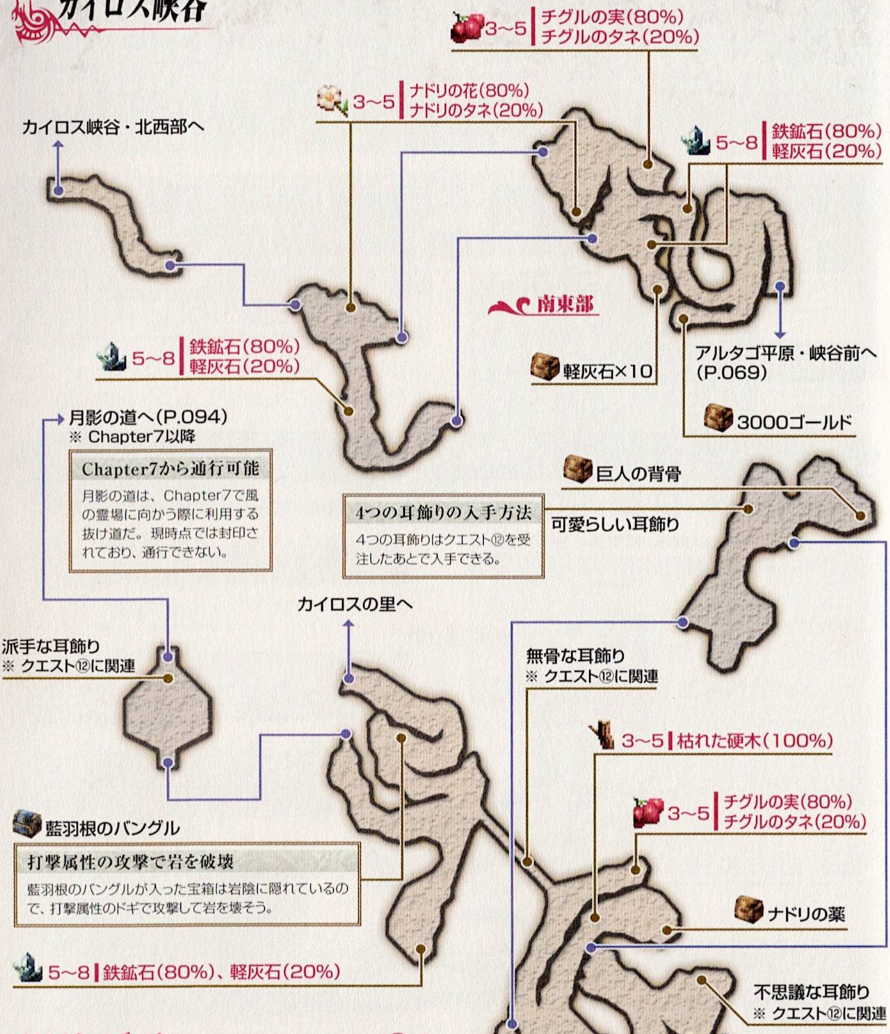


←崖崩れや騎士団による封鎖で先に進めなかったが、Chapter5から通行可能になる。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
24	サラブン	182	―	獣の骨(90%)、獣の羽毛(9%)
25	ラチート	121	射	コモナの花(90%)、コモナのタネ(9%)
27	レイバム	279	―	獣の骨片(90%)、獣の骨(9%)

カイロス峡谷



モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
49	ナテル	687	―	獣の厚皮(76%)、獣の背骨(23%)
50	エトラフ	633	射	獣の薄皮(66%)、獣の爪(33%)
51	ブフロル	534	―	獣の骨(55%)、獣の剛毛(16%)、獣の角(27%)
52	バーダロス	1410	―	獣の大骨(83%)、軽灰石(16%)

Chapter7－3以降出現

No.	名前	HP	弱点	素材
53	ストールハトム	4120	―	巨獣の骨(50%)、巨獣の背骨(50%)

ボス攻略

No.124 黒の傭兵≪ガッシュ≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
22	5490	210	117	45	77	D	◎

スタン値の高いスキルで攻めよう

ガッシュとはアドル1人で戦うことになるが、これまでのボスと比べてHPが低く、スタンしやすいのでそれほど苦戦はしない。溜め攻撃でSPゲージを稼ぎつつ、スタン値の高い下突きなどを使って攻めよう。なお、戦闘後のセリフ変化を見たいなら、わざと1回負けてからやり直すといい。

⬅ガッシュは4連続攻撃を多用してくる。彼が4回攻撃したあと、接近して反撃しよう。

注意すべき攻撃1
回転斬り

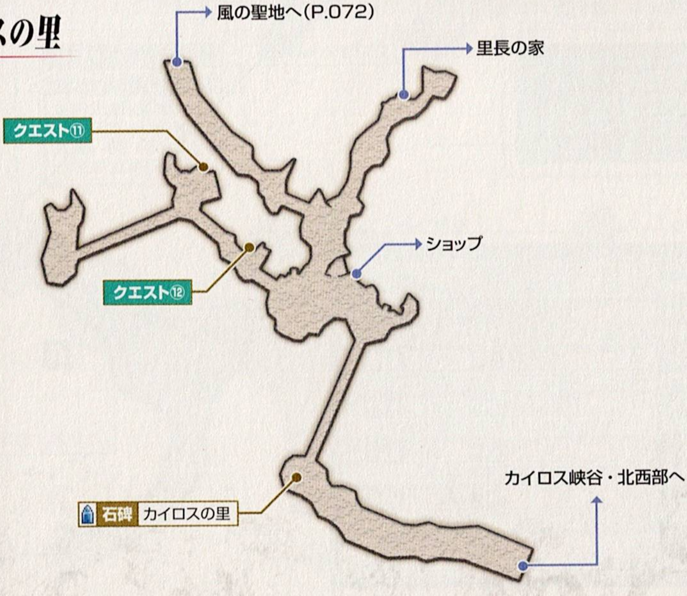
ジャンプしたあと、前方に一回転する攻撃。操作キャラクターのほうに突っ込んでくるので、左右どちらかに回避しよう。この攻撃は威力が高いので、確実に避けるように。

注意すべき攻撃2
真空波

身体を横に一回転させ、武器から3つの真空波を発生させる。ガッシュとの距離が近いときは左右のどちらかに、離れているときは真空波の間に入って攻撃を避けよう。

マップ攻略

カイロスの里



風の聖地

風

風の力で段差を越える

緑風のマントを装備していれば、下から吹き上げる風に乗って浮遊できる。この風の力を使うことで、行く手をさえぎる段差を越えることが可能だ。

手順1 スイッチA

スイッチを踏んで道を作る

スイッチAを踏むと、途切れていた場所に可動床Aが出現して先に進めるようになる。そのまま道なりに進んで C → D と移動し、緑風のマントがある場所に向かおう。なお、ほかのスイッチを踏むと対応した柵が下がって通れるようになる仕掛けになっている。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
54	セベトーム	491	−	獣の薄皮(43%)、獣の牙(13%)、獣の角(43%)
55	イール	567	射	獣の羽根(62%)、獣の骨(18%)、獣の羽毛(18%)
56	ガレッダ	872	−	平原の立ち木(62%)、枯れた硬木(37%)
57	バタルフ	567	射	ナドリの花(90%)、ナドリのタネ(9%)
58	ドロウド	798	−	獣の剛毛(66%)、獣の薄皮(33%)
59	アルモラ=ハーズ	625	打	鉄鉱石(58%)、軽灰石(35%)、白い石(5%)
60	アルモラ=ジクス	973	打	鉄鉱石(55%)、軽灰石(38%)、白い石(5%)

手順2 緑風のマント

緑風のマントを入手する

緑風のマントは風の聖地の攻略には不可欠なので、入手後はすぐに装備しておこう。その後、C に戻ったら、E に移動して鳴石の風管を手に入れよう。

手順3 鳴石の風管

鳴石の風管を入手する

鳴石の風管を入手したら、いったん C に戻る必要がある。回転するトゲ柱に当たらないよう注意しつつ、来た道を戻ろう。

トゲ柱

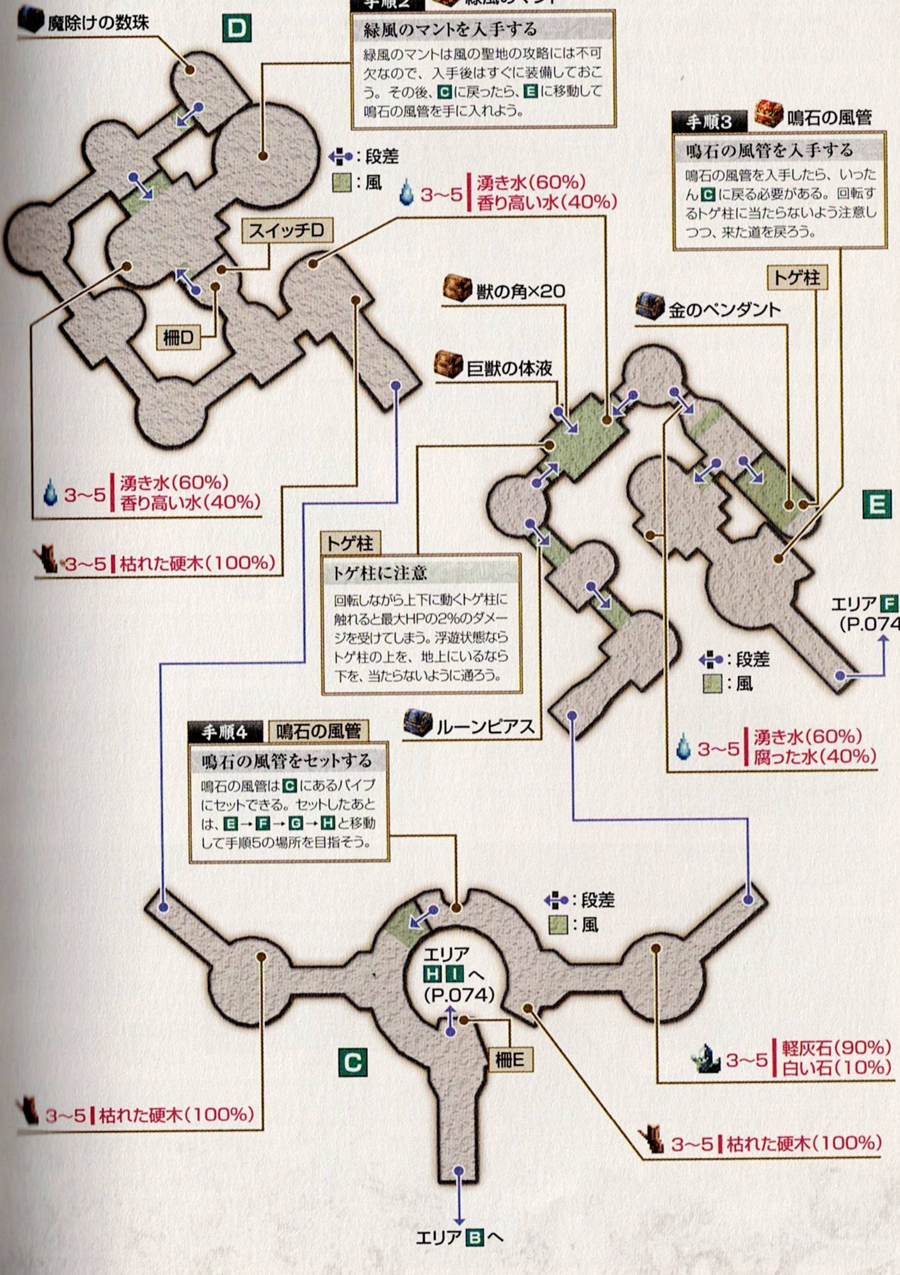
トゲ柱に注意

回転しながら上下に動くトゲ柱に触れると最大HPの2%のダメージを受けてしまう。浮遊状態ならトゲ柱の上を、地上にいるなら下を、当たらないように通ろう。

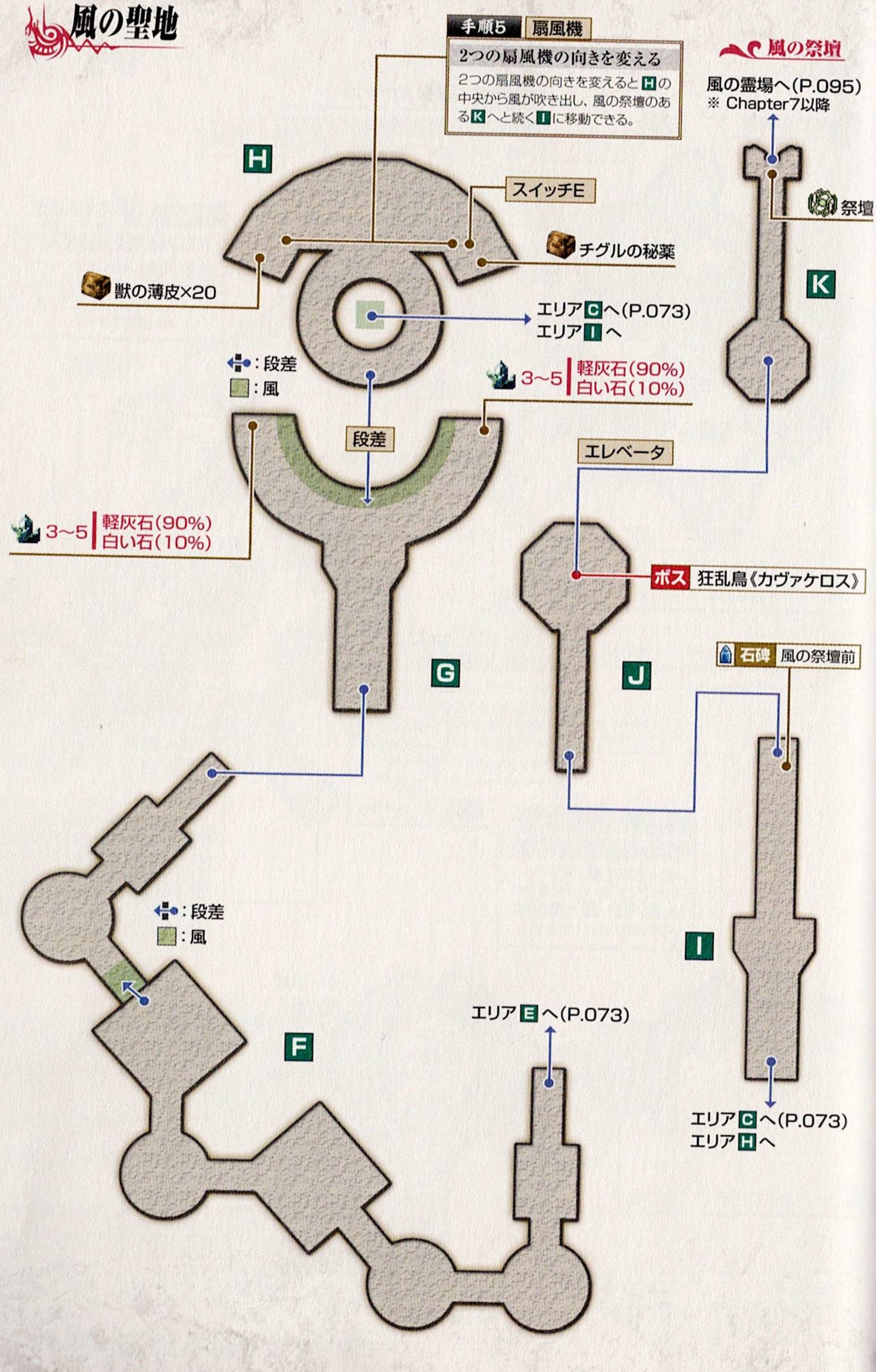
手順4 鳴石の風管

鳴石の風管をセットする

鳴石の風管は C にあるパイプにセットできる。セットしたあとは、E→F→G→H と移動して手順5の場所を目指そう。



風の聖地


手順5 扇風機
2つの扇風機の向きを変える
2つの扇風機の向きを変えると H の中央から風が吹き出し、風の祭壇のある K へと続く I に移動できる。
H
スイッチE
チグルの秘薬
獣の薄皮×20
エリア C へ(P.073)
エリア I へ
段差
風
3~5 軽灰石(90%) 白い石(10%)
段差
3~5 軽灰石(90%) 白い石(10%)
G
F
段差
風
エリア E へ(P.073)
風の祭壇
風の霊場へ(P.095)
※ Chapter7以降
祭壇
K
エレベータ
ボス 狂乱鳥《カヴァケロス》
J
石碑 風の祭壇前
I
エリア C へ(P.073)
エリア H へ

ボス攻略

No.125 狂乱鳥《カヴァケロス》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
27	33200	284	205	49	96	C	×

石化を防ぐアクセサリを装備しよう

石化効果の攻撃に備えて、メインで操作するキャラクターに金のペンダントを装備させておこう。

ボスはアイシャとマイシェラ、プトケロスはアドルとドギのダメージ倍率が高い。とくにドギはズバ抜けて高いのでぜひ活躍させせよう。また、ボスはスタン耐性が低いため、スタン値の高いスキルを使うのも効果的だ。ただし、ボスの羽が金色になるとパワーアップして攻撃回数などが増える。しばらくすると元の状態に戻るので、金色の状態のときは攻撃よりも回避を優先して慎重に戦おう。

モンスターデータ

No.	61	プトケロス		スタン	G
Lv	26	HP	1110	浮かせ	◎

注意すべき攻撃1 空中突進攻撃

飛んだあと正面に突進する攻撃で、ボスが通過した場所には羽根が落ちて爆発、炎上する。突進してきたら左右のどちらかに避けよう。金色状態では2回突進するので注意。

注意すべき攻撃2 電撃サークル

飛んだあと口から電撃を吐くと、操作キャラクターのいる場所にダメージ判定のあるサークルができる。予備動作を確認したら、連続で回避してサークルの上から離れよう。

注意すべき攻撃3 真空波

ボスの近くに引き寄せたあと、真空波を発生させて攻撃する。回避で離れようとしても引き寄せられてしまうが、ボスの側面に連続で回避していけば攻撃を避けられる。

注意すべき攻撃4 緑色の追尾玉

羽根で風を起こしたあと、追尾性の高い玉を複数発射する。風に当たると風圧で身動きがとれなくなり、その後発射される玉を避けるのが難しくなるので気をつけよう。

注意すべき攻撃5 灰色の追尾玉

追尾性のある灰色の玉を口から連続で発射する。この玉に当たるとダメージを受けるうえ、石化の状態異常になる。玉が発射されたら、右か左に連続で回避しよう。

注意すべき攻撃6 咆哮

ほぼ予備動作なしの攻撃で、咆哮のショックにより、ダメージは受けないものの石化状態になる。金のペンダントがあれば確実に回避可能。仲間の石化は万能薬で治そう。

RUSH 巨大竜巻

RUSHデータ	発生条件	HP1/3以下	表示時間	11秒	解除ダメージ	2800	再使用時間	70秒以上
	備考	必ず1回は使用する						

ボスの周囲に巨大な竜巻を発生させ、キャラクターを引き寄せながら攻撃する。表示時間は11秒と長いものの、通常攻撃やスキルのほかにEXTRAスキルも使わないと解除するのは難しい。また、攻撃は引き寄せる力が非常に強く、連続で回避しても避けにくい。この攻撃はヒット数が多く、連続ガードが成功しやすいので、引き寄せられたらタイミングよくガードしよう。

Chapter 6
エドナの故地

海の民の長の末裔であるカイマール公王から海の祭壇の情報を得たアドルたちは、船に乗って祭壇のある遺跡島へと渡った。そこで彼らは、ガッシュと再会する。

入念な準備をしてから出発しよう

遺跡島に向かうとアルタゴ本土に帰れなくなる。そのため、入念な準備をする必要があるが、遺跡島では現時点で最も性能の高い武器や防具が手に入るので、装備品は新調しなくていい。ただしガッシュを戦闘メンバーに入れたい人は、ショップに追加されたアドルの打撃属性の剣を購入しておきたい。なお、遺跡島に渡ると10種類のクエストの受注期間が終了するので、ひととおりクリアしておこう。

Chapter6 イベントフローチャート

6-1 アルタゴ市

・アルタゴ公宮に向かう
離脱 アイシャ
・アルタゴ公宮のカイマール公王の部屋の前で警護の竜騎士と会話後、部屋の中でカイマール公王と会う
選択肢A セリフ変化のみ
入手 公王の指輪
選択肢B セリフ変化のみ
参入 アイシャ
ショップ追加 アルタゴ市
・アルタゴ港で船に乗り、エドナの故地に向かう
選択肢C 「遺跡島に出発する」を選ぶ
選択肢D セリフ変化のみ
クエスト受注終了 ②③④⑤⑥⑧⑨⑩⑪⑫

6-2 遺跡島&エドナの故地

・海岸でガッシュと会う
参入 ガッシュ
・D でリワルド=ピエル×2との戦闘が発生する
入手 海神の護符
・祭壇を探しに奥へ進む
入手 水妖の像
ボス 魔王蛸《アバリエル》
・祭壇を調べる
入手 海の印
・遺跡島でリワルド=グランとの戦闘が発生する

6-3 アルタゴ市

離脱 ドギ、アイシャ、ガッシュ
選択肢E セリフ変化のみ
・サイアス千竜長と会ったあと、処刑の儀に臨む(グラディウスとバックラーを入手)
ボス 狂剣獣《イグゼストルーガー》
・ティアに助けられてアルタゴ市を脱出する
参入 ドギ、ガッシュ

Chapter7へ ▸P.083

チェック! アイテムの買い逃しに注意

遺跡島に行くと、次にアルタゴ市で買物ができるのはChapter8になる。ザンジバル商会では冒険に役立つアクセサリが売られているので、まだ購入していないものがあれば買っておこう(P.035)。

サブイベント サブイベントを堪能しよう

ティアのサブイベントの発生条件は2パターンあるが、イベントの内容はほとんど変わらず、どちらもティアからストリガの薬をもらえる。

■アルタゴ市で発生するサブイベント

発生場所	発生条件
ティアの家	A:公王に会う前にティアの家に行ったあと、公王と会ってからもう一度家に行く
	B:公王と会ってから家に向かう
アイシャの部屋	アイシャ離脱後、公宮のアイシャの部屋の扉を調べる
公宮の各所	アイシャ参入後、公宮の人たちと会話する
闘技場	闘技場に行き、竜騎士の訓練を見る

チェック! Chapter6-3の戦いに備えよう

アルタゴ市へはリワルド=グラン戦後に自動的に移動する。Chapter6-3では、装備品と道具が制限された状態のアドル1人でボスと戦うことになるが、最後にスキルを変更できるのがリワルド=グラン戦の前になる。戦闘前にスタン値の高い下突きなど有効なスキルをセットしておこう。また、ボス戦にはSPゲージのみ引き継げるので、ゲージを最大まで溜めてからリワルド=グランを倒すようにしたい。

サブイベント 道具を使わずにボスを倒すと……

ボス戦以外はイベントのみで進行していく。この戦いでナドリの薬を使わずにボスを倒すと、サイアスの反応が微妙に変化するので挑戦してみよう。

マップ攻略

手順3 海神の護符

海神の護符を入手する

海神の護符を装備すれば、水中でもダメージを受けずに行動できる。入手後に装備したら、Aから Dに進み、道なりに Mに向かおう。

手順1 公王の指輪

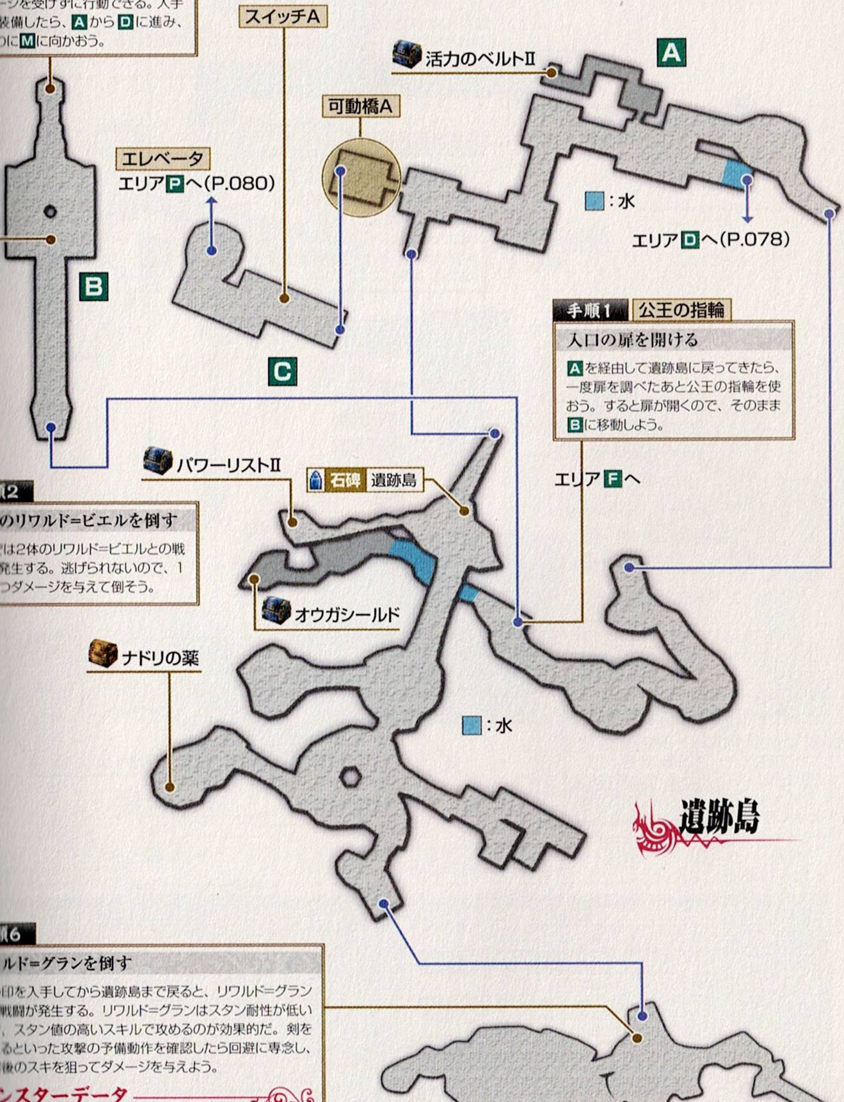
入口の扉を開ける

Aを経由して遺跡島に戻ってきたら、一度扉を調べたあと公王の指輪を使おう。すると扉が開くので、そのままBに移動しよう。

手順2

2体のリワルド=ビエルを倒す

B では2体のリワルド=ビエルとの戦闘が発生する。逃げられないので、1体ずつダメージを与えて倒そう。



手順6

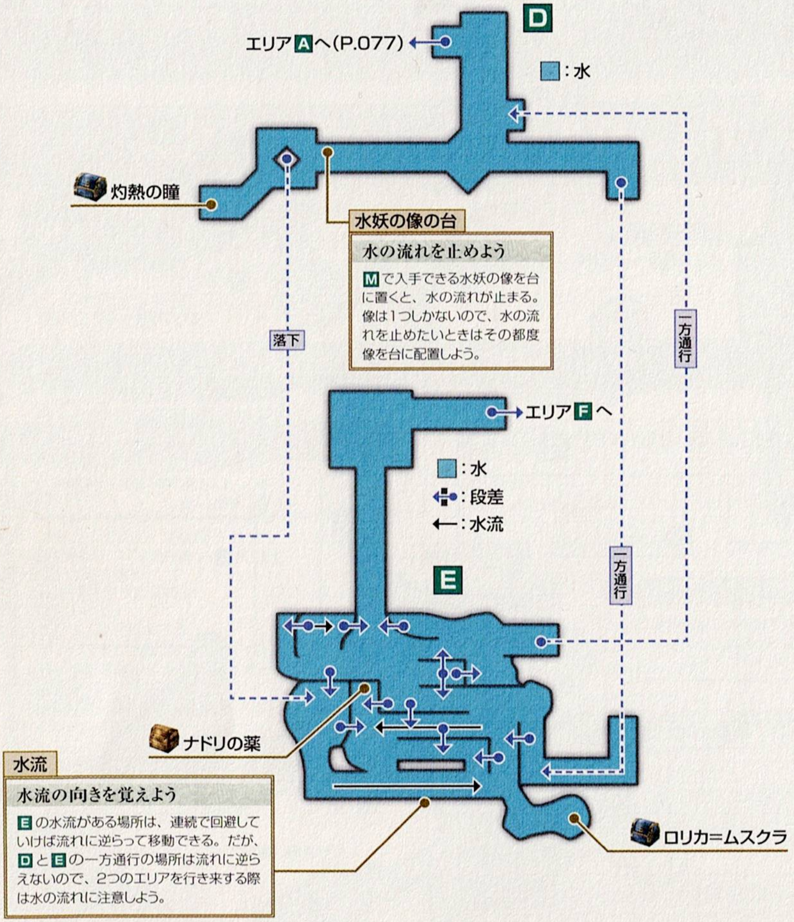
リワルド=グランを倒す

海の印を入手してから遺跡島まで戻ると、リワルド=グランとの戦闘が発生する。リワルド=グランはスタン耐性が低いので、スタン値の高いスキルで攻めるのが効果的だ。剣を構えるといった攻撃の予備動作を確認したら回避に専念し、攻撃後のスキを狙ってダメージを与えよう。

モンスターデータ

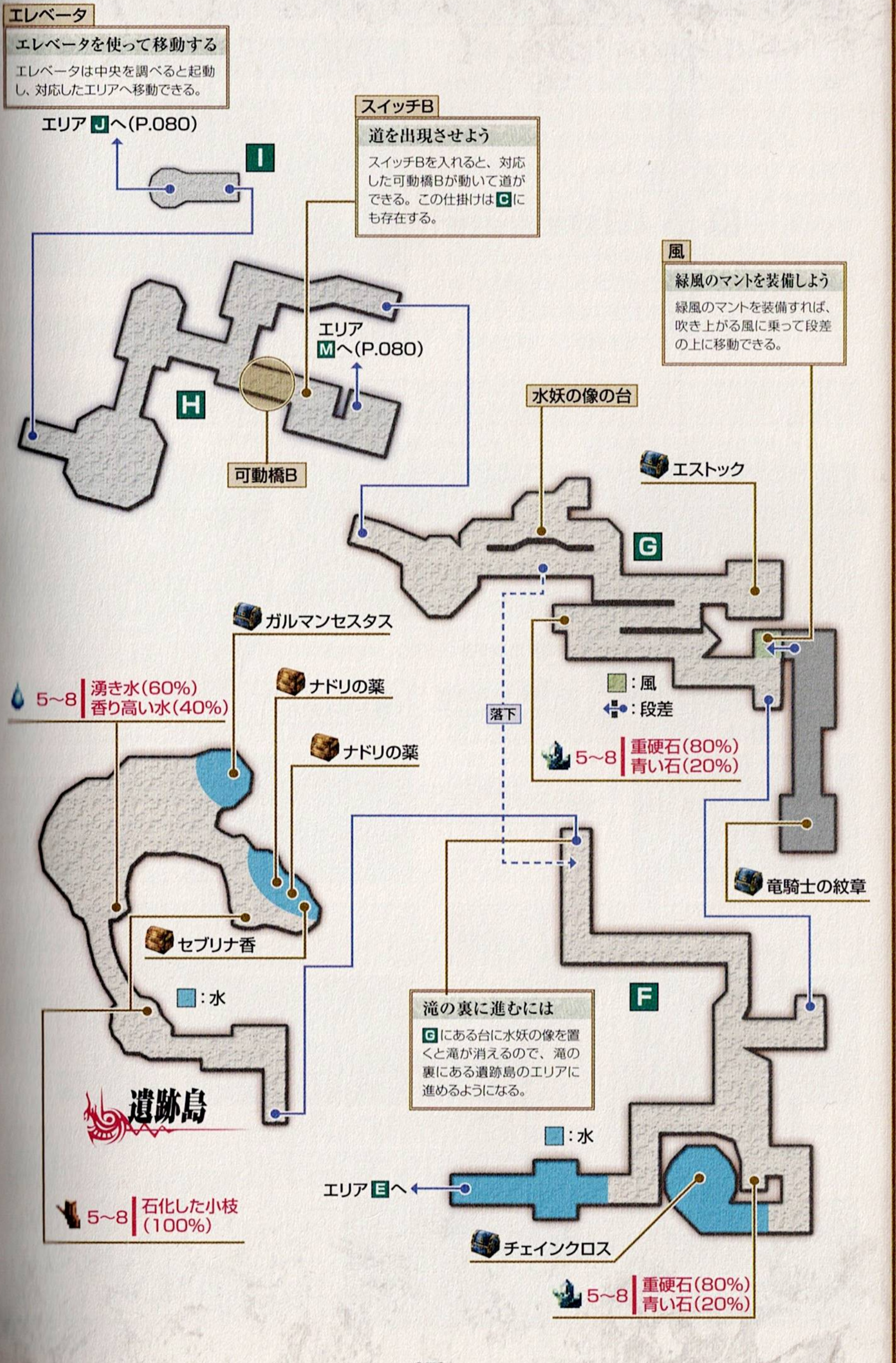
No.	73	リワルド=グラン	スタン	B
Lv	30	HP 11400	浮かせ	◎

エドナの故地



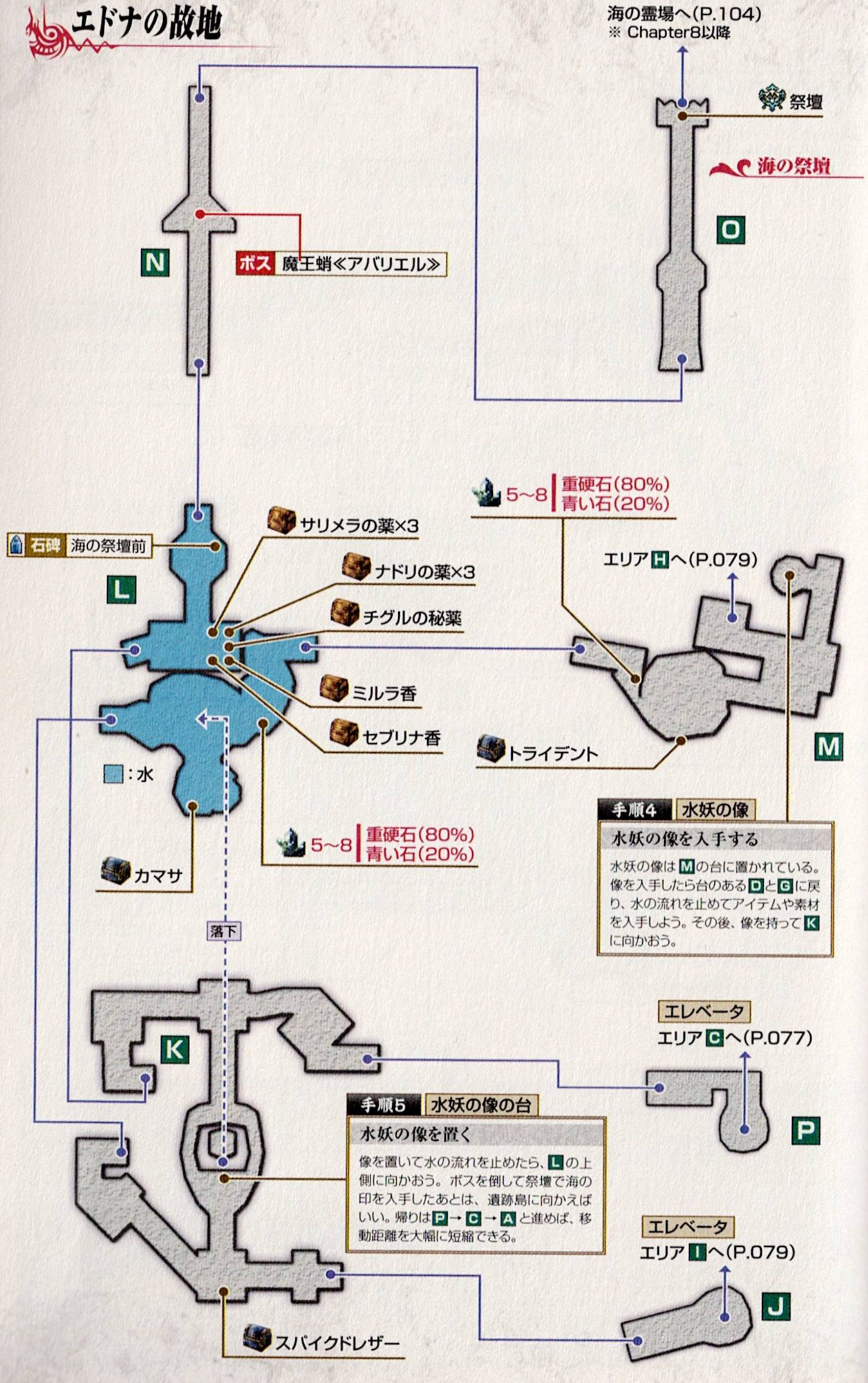
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
62	リワルド=ピエル	1720	ー	獣のウロコ(66%)、獣の背骨(33%)
63	リワルド=ハエム	1990	ー	獣のウロコ(66%)、獣の爪(33%)
64	リワルド=ルワン	1440	ー	獣のウロコ(66%)、獣の牙(33%)
65	ラトン	751	ー	獣の骨片(55%)、獣のウロコ(16%)、獣の角(27%)
66	ラトンジグナット	2960	ー	巨獣の骨(50%)、獣のウロコ(25%)、獣の角(25%)
67	アムニー	614	打	獣の甲羅(76%)、重硬石(23%)
68	ルイオン	733	斬	チグルの実(76%)、チグルのタネ(23%)
69	オクルー	1510	ー	獣の角(66%)、獣の剛毛(33%)
70	クリフス	984	射	獣の爪(66%)、重硬石(26%)、青い石(6%)
71	クユード	832	ー	獣の体液(76%)、チグルの実(23%)
72	クユード=スー	1520	ー	獣の体液(71%)、ナドリの花(21%)、ナドリのタネ(7%)



エレベータ
エレベータを使って移動する
エレベータは中央を調べると起動し、対応したエリアへ移動できる。
エリア J へ(P.080)
I
スイッチB
道を出現させよう
スイッチBを入れると、対応した可動橋Bが動いて道ができる。この仕掛けは C にも存在する。
エリア M へ(P.080)
H
可動橋B
風
緑風のマントを装備しよう
緑風のマントを装備すれば、吹き上がる風に乗って段差の上に移動できる。
水妖の像の台
エストック
G
ガルマンセスタス
ナドリの薬
ナドリの薬
5~8 湧き水(60%) 香り高い水(40%)
: 風
: 段差
落下
5~8 重硬石(80%) 青い石(20%)
セブリナ香
: 水
竜騎士の紋章
滝の裏に進むには
G にある台に水妖の像を置くと滝が消えるので、滝の裏にある遺跡島のエリアに進めるようになる。
F
遺跡島
: 水
エリア E へ
5~8 石化した小枝(100%)
チェインクロス
5~8 重硬石(80%) 青い石(20%)

エドナの故地



手順4　水妖の像

水妖の像を入手する

水妖の像は M の台に置かれている。像を入手したら台のある D と G に戻り、水の流れを止めてアイテムや素材を入手しよう。その後、像を持って K に向かおう。

手順5　水妖の像の台

水妖の像を置く

像を置いて水の流れを止めたら、L の上側に向かおう。ボスを倒して祭壇で海の印を入手したあとは、遺跡島に向かえばいい。帰りは P → C → A と進めば、移動距離を大幅に短縮できる。

ボス攻略1

No.126 魔王蛸《アバリエル》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
31	37000	326	221	49	68	D	×

本体のいる部位を集中攻撃しよう

ボスの一部の攻撃を受けると凍結の状態異常になってしまう。メインで操作するキャラクターには、事前に凍結を防ぐ灼熱の瞳を装備させよう。

戦闘開始前に出現する黄緑色の蛸のような姿をしたモンスターがこのボスの本体で、この本体は頭と4本の腕を移動する。本体、もしくは本体が移動した先しかダメージを与えられないので、戦闘中は本体の動きをよく見ておこう。なお、本体は全員のダメージ倍率が高く設定されているが、とくににアイシャが高いので積極的に使おう。

ボス本体にダメージを与える流れ

1 最初に頭を攻撃しよう

⬆本体は最初、必ず頭に入っている。本体が出てくるまで頭を攻撃しよう。

2 移動中も攻撃のチャンス

⬆本体が別の部位に移動を始めたら、本体に直接攻撃してダメージを与えよう。

3 移動先の部位を攻撃しよう

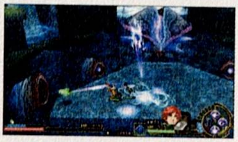
⬆本体が移動した先の部位を攻撃していく。あとは2と3を繰り返せばOKだ。

注意すべき攻撃1 凍結レーザー

凍結効果のあるレーザーによる攻撃。頭と腕のどちらも使用し、最大5カ所から発射する。レーザーが黄色のときはダメージを受けないので、射線状から移動して避けよう。

注意すべき攻撃2 ツララミサイル

頭だけが行う攻撃で、凍結効果のあるツララを6発連続で発射する。発射されたツララは上空から降り注いでくるが、着弾地点には影ができるので、影をよく見て回避しよう。



注意すべき攻撃3 紫電球

頭と腕が発生させる紫色の球体で、操作キャラクターを引き寄せる効果を持つ。球体に当たるとダメージを受けてしまうので、引き寄せられる前に連続で回避して球体から離れよう。

注意すべき攻撃4 鉄砲水

口から連続で水の粒を発射してくる。離れていても当たるので右か左に回避しよう。口からツララを連続で発射することもあるが、この攻撃も左右のどちらかに回避すればいい。

注意すべき攻撃5 腕拘束

腕で拘束したキャラクターにダメージを与え凍結状態にする攻撃で、ボス自身のHPが回復する特殊な効果もある。この攻撃を行っているときはその腕に本体がいなくてもダメージを与えられるので、拘束している腕を急いで攻撃して仲間を助けよう。なお、操作キャラクターが拘束された場合は、自動的に非操作キャラクターに代わる。

ボス攻略2

No.127 狂剣獣≪イグゼストルーガー≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
31	7440	326	172	59	90	C	×

ボスの動きをよく見て戦おう

ボスの攻撃は全体的に予備動作が長く、ほぼ正面にのみ攻撃を行うので、側面に回避しつつ攻めれば安全にダメージを与えられる。だが、長く攻撃すると次の攻撃を回避しにくいので、ボスが向きを変えたら距離をとろう。なお、ボスはスタン耐性が低いので、スタン値の高い下突きなどが有効だ。

←ボスのHPが50%以下になると身体が赤色になり、攻撃力が上がって防御力が下がる。

注意すべき攻撃1
踏みつけ

前進しながら前足で踏みつける。ボスのほうへ回避して側面に移動すれば、攻撃を避けつつ反撃できる。この攻撃は発生が遅いので、ガードしてSPゲージなどを溜めてもいい。

注意すべき攻撃2
突進攻撃

身体を回転させて突進してくる。真っ直ぐ突進するので左右に回避するのがセオリーだが、マップの端にある窪みにいれば当たらない。回転が終わったら反撃しよう。

注意すべき攻撃3
火炎玉

口から扇状に飛ぶ火の玉を3つ吐く。踏みつけ同様、すぐに側面に行けば攻撃が終わるまで安全に攻めれらる。火の玉は遅いので、距離をとってガードを狙ってもいい。

注意すべき攻撃4
爆発玉

アドルと逆向きになったあと、尻尾を振って地面に着弾すると爆発する玉を発生させる。身体が赤くなったときのみ使ってくるが、距離をとりさえすれば避けるのは簡単だ。

サブキャラクター紹介5

サイアス千竜長

アルタゴの鷹という異名を持つ竜騎士団の千竜長で、ティアの昔なじみ。面倒見のいい性格をしており、街でも人気がある。

ラウド千竜長

千竜長を務めるオルバス宰相の息子。竜騎士としての腕は確かだが、性格に難があるため、何かともめ事を起こしてしまう。

ウルザ支配人

アルタゴ市の闘技場を取り仕切る女支配人。男勝りな性格をしており、闘技場で働く屈強な男たちからも恐れられている。

Chapter 7
3つの霊場

闘技場での危機を乗り越えてアルタゴ市を脱出したアドルは、ガッシュからとある人物に会ってほしいと頼まれる。その誘いに乗ったアドルたちはアルタゴ平原の高台を目指す。

どの霊場から向かうのか決めよう

イスカの隠れ里以降は、どの霊場に向かっても問題ない。だが、地→炎→風の順に強い敵が出現するので、この順番がオススメだ(本書ではこの順番で攻略する)。なお、各里のショップに商品が追加されているので、強力な武器や防具を購入するためにカイロスの里を目指すのも手だ。

←カイロスの里に向かう道中で手強いモンスターと遭遇したときは、逃げるのもひとつの手だ。

Chapter7 イベントフローチャート

7-1 アルタゴ平原・北東部→東部→中央部→湖のほとり→高台

・高台に向かう

←アルタゴ市には戻れないのでガッシュの言葉通りに高台を目指そう。

7-2 イスカの隠れ里

・入口でシャリアーズと会う
参入 エルク、ムスタファ、マイシェラ
クエスト受注開始 ⑮⑯

←エルク、ムスタファ、マイシェラの3人が集結して戦力が整う。

7-3 アルタゴ平原・高台

入手 月詠の鈴
ショップ追加 シャヌアの里、セグラムの里、カイロスの里
クエスト受注開始 ⑬⑭
・3つの霊場に向かう(順不問)
地の霊場→Chapter7A(P.085)へ
炎の霊場→Chapter7B(P.090)へ
風の霊場→Chapter7C(P.094)へ

サブイベント シャリアーズとの会話

シャリアーズとの会話は細かく変化し、まず初めて訪れたときに再び話しかけることで霊場についての情報を教えてくれる。次に霊場を1カ所以上クリアすると会話内容が変化し、彼らしい博識な発言を聞くことができる。そして、3カ所の霊場をクリアしており、かつクルシェを助けていない場合も状況が変化。このときシャリアーズに会おうとしても、仲間にクルシェの容態を見に行こうと言われて会うことができない。

←シャリアーズ自らが資料を調べてわかったことは、すぐにアドルたちに教えてくれる。

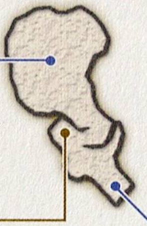
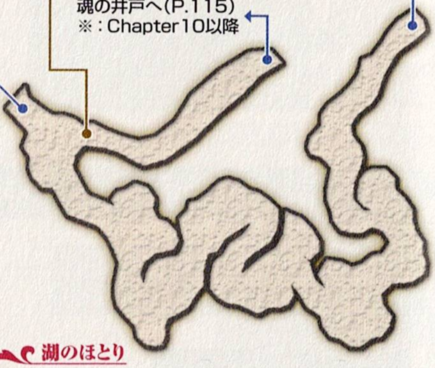
チェック! 霊場に向かう前に……

イスカの隠れ里を出発したあとは、炎の印による転位場所がリセットされてしまう。地図上でも石碑は消えているので、以降は石碑を見かけたら触れて再登録しておこう。なお、アルタゴ平原・西部が通行止めになっているが、接近時にシグルーンが仲間にいれば会話が少し変化する。

←あとで再び訪れるイスカの隠れ里。ここにも石碑があるので、真っ先に登録しておきたい。

マップ攻略

アルタゴ平原

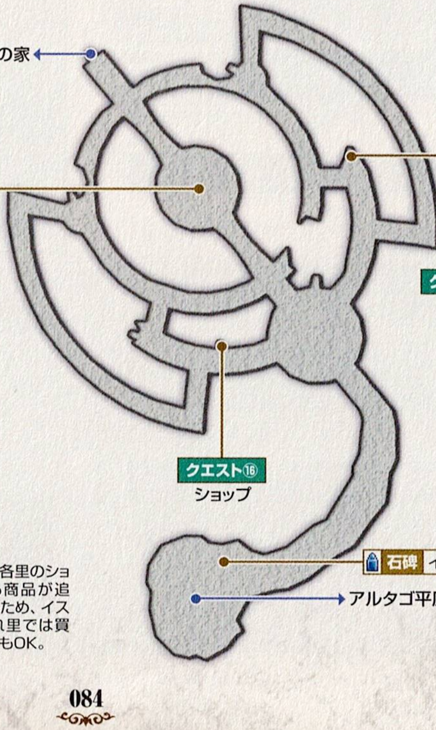
終盤になると魂の井戸に続く道が開かれる

湖のほとりに初めて訪れたときは、横に続く道が見当たらない。この道はChapter10になると出現し、魂の井戸に進むときに通るので、それまでは気にしなくていい。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
24	サラブン	182	ー	獣の骨(90%)、獣の羽毛(9%)
25	ラチート	121	射	コモナの花(90%)、コモナのタネ(9%)
26	バントオン	269	打	獣の硬皮(90%)、獣の骨(9%)

イスカの隠れ里



月の祭壇

中央にそびえる大きな柱

イスカの隠れ里の中心には、誰が何のために建てたのかわからない巨大な柱が存在する。この柱は月の祭壇で、Chapter9で訪れることになる場所に深く関係している。

←すぐに各里のショップにも商品が追加されるため、イスカの隠れ里では買わなくてもOK。

Chapter7A（地の霊場ルート） イベントフローチャート

7A-1 アルタゴ平原・高台→湖のほとり→中央部→東部→南東部

・シャヌアの里に向かう

7A-2 シャヌアの森・西部→東部

7A-3 シャヌアの里

・里長の家でファティマと会話する
・地の霊場に向かう

7A-4 シャヌアの森・大樹前

・大樹前でシグルーンと会話する（未参入時のみ）
参入 シグルーン

7A-5 シャヌアの大樹

・地の祭壇を調べる

7A-6 地の霊場

・地竜と会うために奥に進む
ボス 地竜《ラダ＝マンジュ》
入手 地の秘石
・3つの霊場をクリア後にイスカの隠れ里に向かう

Chapter8へ ▸P.102

サブイベント ファティマとの会話

シャヌアの里に到着したら、必ずファティマ長老に話しかけよう。そうすることでエルクが地の霊場に進むための呪文を教わることができる。また、地の霊場をクリアしたあとにファティマ長老と会話すると、竜の霊場に関する情報を教えてくれるので、気になる人はチェックしておこう。

←エルクが呪文を教わってない場合は、祭壇から地の霊場に進むことができないので要注意だ。

チェック！ アルタゴ市からの追手

シャヌアの森・大樹前に進むと、アルタゴ市から追いかけてきたシグルーンが仲間になる。アイシャの能力が引き継がれているので、彼女と同じように戦闘で活躍させよう。なお、先に荒野を抜けた先でシグルーンを仲間にしている場合は、当然のことながら彼女は出現しない（P.090）。

←アイシャの能力は引き継がれているが、装備は変化しているので必要に応じて購入すること。

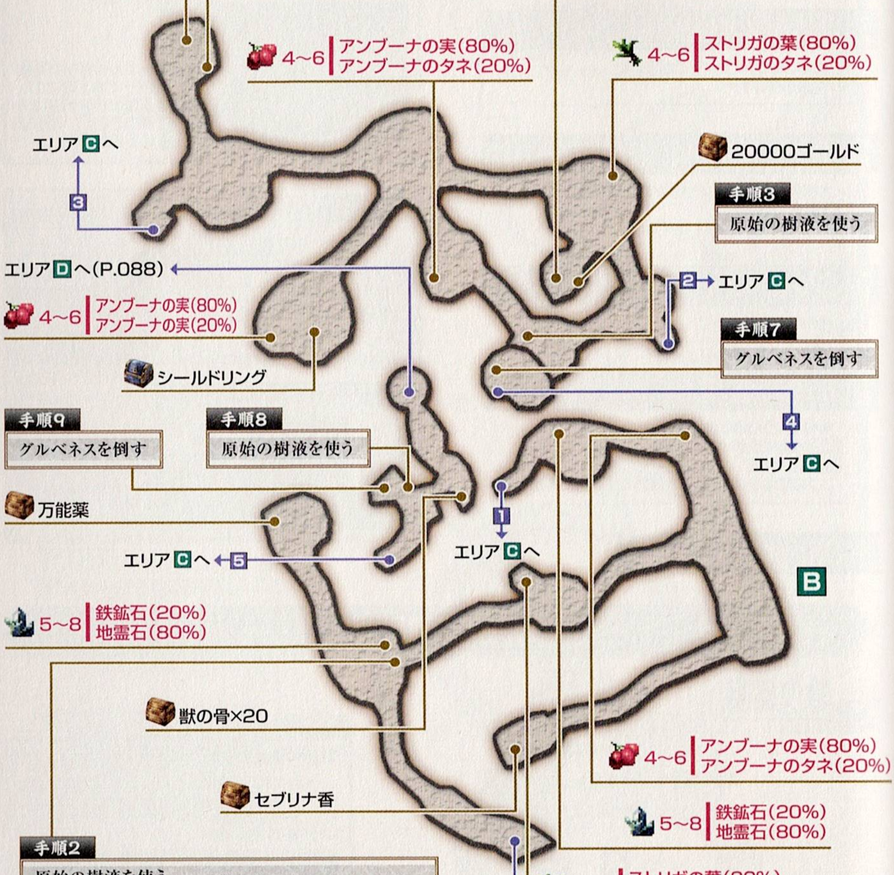
マップ攻略

地の霊場

手順1 原始の樹液で花を咲かせる

この場所で原始の樹液を使うと、すぐ隣のつぼみが開いて花が咲くようになっている。咲いた花は足場となるので、その上を通ることができる。このタイプの仕掛けは地の霊場に複数あるので覚えておこう。

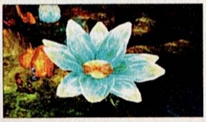
地の霊場



手順2

原始の樹液を使う

手順1と同じように、原始の樹液を使えば先に進めるようになる。また、中央の大きなつぼみを咲かせるためには、複数の場所から原始の樹液の効果を送らなければならないことも把握しておきたい。



手順3

原始の樹液を使う

手順4

グルベネスを倒す

手順3で原始の樹液を使用すると、離れた場所にグルベネスが出現する。この場所にいるグルベネスと手順7のグルベネスの両方を倒すと、大きなつぼみに原始の樹液の効果を送ることができる。

手順7

グルベネスを倒す

手順8

原始の樹液を使う

手順9

グルベネスを倒す

手順6

2体のグルベネスを倒す

手順5のあとにはグルベネスが出現。2体目は肉食植物の上を通ることになるので、立ち止まらずに通過しよう。2体とも倒すと肉食植物が動かなくなり、大きなつぼみに原始の樹液の効果を送れる。

手順5

原始の樹液を使う

分かれ道は右に進もう

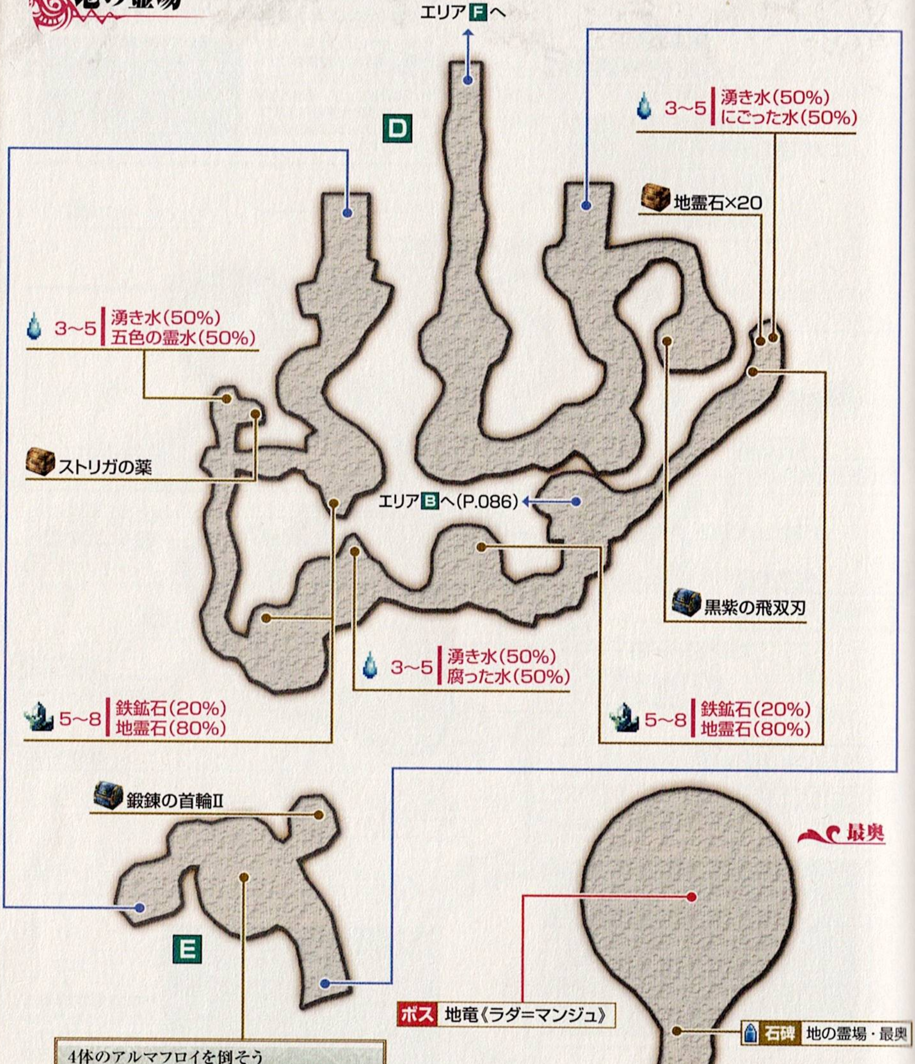
右に進むとエリアBで行き止まりだが、手順7を行なう必要があるので、先に進んでも最終的には戻ってくることになる。そのため、この分かれ道はまず右に進み、手順7をクリアしてから左に進もう。

←木の採取場所から石化した小枝が入手可能。クエストなどで必要になるので採取しておこう。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
74	ロラル	1140	斬	ストリガの葉(55%)、ストリガのタネ(16%)、獣の牙(27%)
75	ヴェータ	789	射	ストリガの葉(62%)、ストリガのタネ(18%)、獣の羽根(18%)
76	ダムリン	1930	打	獣の角(55%)、獣の背骨(27%)、地霊石(16%)
77	グルベネス	2850	―	―
78	イビー	1570	―	獣の牙(50%)、獣の剛毛(25%)、地霊石(25%)
79	クルワイダー	2210	―	獣の毛(76%)、獣の剛毛(23%)
80	ラムジント	2410	斬	森の若木(62%)、石化した小枝(18%)、地霊石(18%)
81	アルマフロイ	827	射	アンブーナの実(83%)、アンブーナのタネ(16%)

地の霊場



4体のアルマフロイを倒そう

このエリアは暗いので、夜光石を装備して視界を確保しよう。夜光石を装備した状態だとアルマフロイが出現し、4体倒すと宝箱につながる道が開く。ちなみに夜光石を装備しなくてもアルマフロイの姿は見える。

ボス攻略

No.128 地竜≪ラダ=マンジュ≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
35	48500	433	254	59	78	AAA	×

3段階それぞれの動きを把握しよう

地竜≪ラダ=マンジュ≫は予備動作から攻撃発生までが全体的に遅い。予備動作を見落とさないようにすれば回避は難しくないので、ボスの動きに集中しつつ戦おう。なお、ボスを倒すまでには3つの段階をふむ必要がある。それぞれ攻撃方法と対処法が異なるほか、HPを減らすためには第2～3段階で頭を攻撃する必要がある。ちなみにスタン耐性は非常に高いので、スタン値が高いスキルより威力の高いスキルを優先的に使おう。

⬅第3段階では、壊しても復活するオブジェクトがSPを溜めるのに利用できる。

ボスを倒すまでの流れ

第1段階 足元のクリスタルを破壊

⬆まずは各足のカカトについているクリスタルをすべて破壊しよう。4つのクリスタルを全部破壊するとボスが倒れ込む。あとはダメージを与えるために、急いで奥にある坂道を登ろう。

第2段階 坂道の上で頭を攻撃

⬆奥の坂道に登ったあとは、頭を攻撃してダメージを与えていこう。ここでHPを20000以下にできれば第3段階に進むが、一定時間が経過すると背中を向けて第1段階に戻ってしまう。

第3段階 追ってくるボスを倒す

⬆HPが20000以下になると、ボスが円形の通路へと落下する。ここでは背後から追いかけてくるボスの攻撃を回避しつつ、噛みつき攻撃を出したあとのスキを突いて頭を攻撃していこう。

注意すべき攻撃1 踏みつけ&ツタ攻撃

第1段階で足を高く上げるのが攻撃の予備動作。足の着地と同時に追尾してくるツタが発生するので、予備動作を見たら回避を使ってボスから離れて様子を見よう。

注意すべき攻撃2 直線ブレス攻撃

頭を後方に下げてから正面にブレスを吐く。第2段階の攻撃のなかでは威力が高いので、確実に回避したい。予備動作を確認したら、回避を利用して正面から離れよう。

注意すべき攻撃3 噛みつき攻撃

頭を振り上げて、左右のどちらかに噛みつく攻撃。予備動作のときに頭を上げた方向と反対側に攻撃するので、頭を振り上げた方向に移動すると攻撃を避けやすい。噛みつき攻撃を出したあとは、一定時間頭が下がって大きなスキが生まれるので、頭を攻撃するチャンスだ。威力の高いスキルやEXTRAスキルを使用して大きなダメージを与えよう。

Chapter7B（炎の霊場ルート）　イベントフローチャート

7B-1 アルタゴ平原・高台→湖のほとり→中央部→東部

・セグラムの里に向かう
・紋章の前で月詠の鈴を使用する

7B-2 荒野

・紋章の前で月詠の鈴を使用する

←採取場所は見当たらないので、宝箱を入手して駆け抜けよう。

7B-3 アルタゴ平原・南西部

・シグルーンと会話する（未参入時のみ）
参入 シグルーン

7B-4 洞窟間道

7B-5 セグラム砂漠・北西部→南西部

7B-6 セグラムの里

・里長の家でムスタファと会話する
・炎の霊場に向かう

7B-7 セグラム砂漠・東部

7B-8 炎の神殿

・炎の祭壇を調べる

7B-9 炎の霊場

・焔竜と会うために奥に進む
ボス 焔竜《アング=バール》
入手 炎の秘石
選択肢人 セリフ変化のみ

7B-10 セグラムの里

・里長の家でムスタファ、クルシェと会話する
離脱 ムスタファ
参入 クルシェ
・3つの霊場をクリア後にイスカの隠れ里に向かう

Chapter8へ ▸P.102

チェック! アルタゴ市からの追手

荒野を抜けた先では、アルタゴから追ってきたシグルーンと遭遇して彼女が仲間になるイベントが発生。ただし、シャヌアの森・大樹前ですでにシグルーンが仲間になっている場合は発生しない。

←地の霊場と場所は異なるが、どちらにしても早い段階でシグルーンがパーティに参入する。

サブイベント 呪文を覚えておこう

炎の神殿の祭壇から炎の霊場に進むには、セグラムの里長に伝えられている呪文が必要。ムスタファに呪文の心当たりがないので、セグラムの里に到着したら里長の家に向かおう。里長の家で病に苦しむクルシェから呪文を教わることができる。

←ムスタファが呪文を教わっていないと、祭壇で呪文がわからないというイベントが発生する。

サブイベント ムスタファの道案内

炎の神殿では、ムスタファの道案内により、初回のみ祭壇の手前まで自動的に移動できる。2回目以降は発生しないので、必ず石碑に触れておこう。ちなみに、ムスタファが呪文を知らない場合のみ、道案内をするかどうかの選択肢が出る。

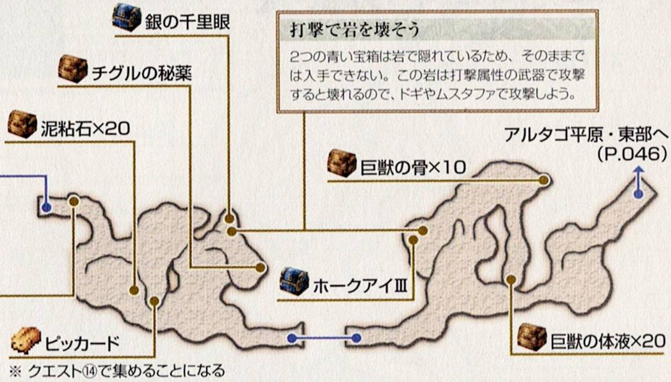
チェック! クルシェを助けよう

炎の霊場をクリアしてから里長の家を訪れると、クルシェを助けるイベントが発生。ここでムスタファとクルシェが入れ替わりとなる。なお、クルシェを助けていない状態でほかの霊場をクリアしていくと、最後の霊場をクリアした段階で仲間からクルシェの様子を見に行くように提案される。

←兄であるムスタファだけではなく、ほかの仲間たちもクルシェの様子を心配している。

マップ攻略

荒野



打撃で岩を壊そう

2つの青い宝箱は岩で隠れているため、そのままでは入手できない。この岩は打撃属性の武器で攻撃すると壊れるので、ドギやムスタファで攻撃しよう。

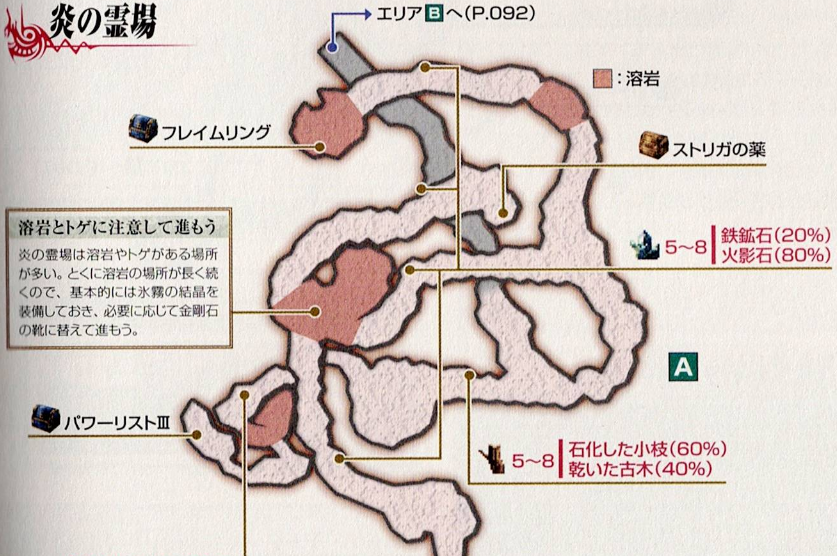
月詠の鈴で道を開く

荒野とアルタゴ平原・南西部をつなぐ道はふさがっている。この場所にある紋章の前で月詠の鈴を使用すると、ふさがっていた道が開ける。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
74	ロラル	1140	斬	ストリガの葉(55%)、ストリガのタネ(16%)、獣の牙(27%)
75	ヴェーダ	789	射	ストリガの葉(62%)、ストリガのタネ(18%)、獣の羽根(18%)
78	イビー	1570	―	獣の牙(50%)、獣の剛毛(25%)、地霊石(25%)
79	クルワイダー	2210	―	獣の毛(76%)、獣の剛毛(23%)

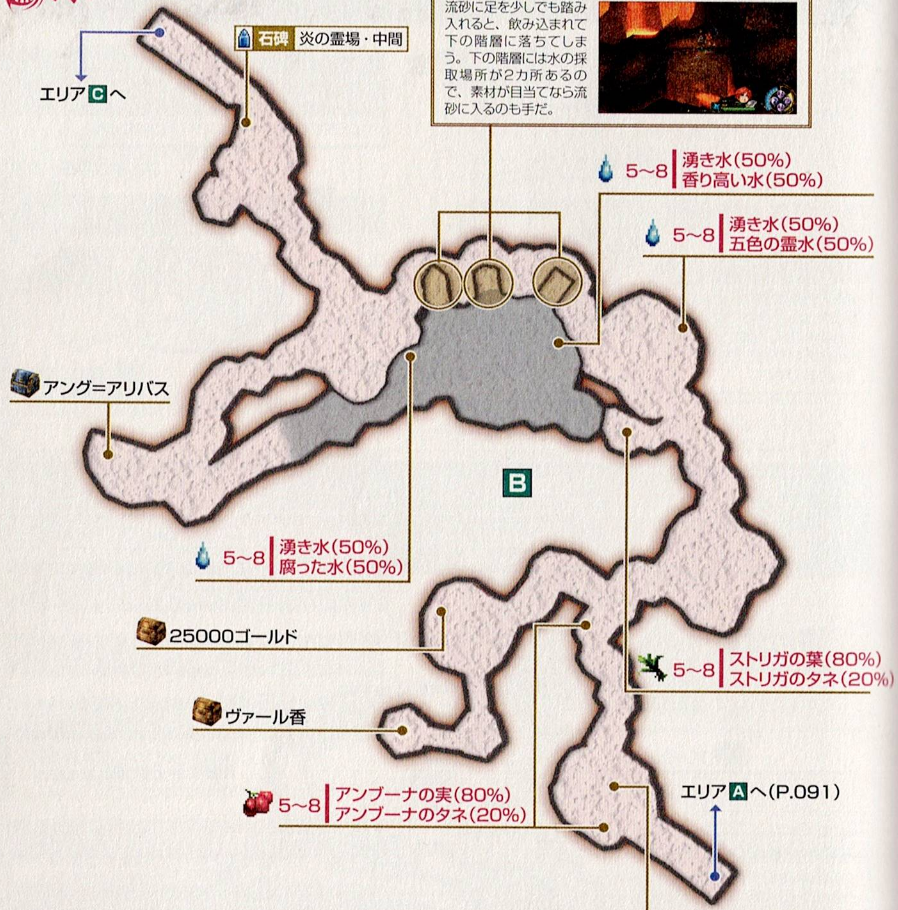
炎の霊場



溶岩とトゲに注意して進もう

炎の霊場は溶岩やトゲがある場所が多い。とくに溶岩の場所が長く続くので、基本的には氷霧の結晶を装備しておき、必要に応じて金剛石の靴に替えて進もう。

炎の霊場



流砂に飲み込まれると下に落ちる

流砂に足を少しでも踏み入れると、飲み込まれて下の階層に落ちてしまう。下の階層には水の採取場所が2カ所あるので、素材が目当てなら流砂に入るのも手だ。

一定時間ごとに吹き出る溶岩に注意

この先は、地面のひび割れたところから溶岩が吹き出る場所が多い。溶岩は一定時間ごとに吹き出るので、ダメージを受けないようにタイミングを見て進んでいこう。

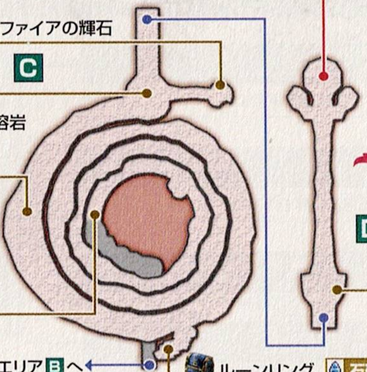
サブキャラクター紹介6

シャリアーズ

イスカの里長代理を務めており、アルタゴの歴史に詳しい人物。ガッシュの符術の師匠で彼を通じてアドルをイスカの隠れ里に呼び出した。

モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
82	バルムティカー	1370	射	火影石(100%)
83	セルマウス	2530	打	獣の厚皮(62%)、獣の背骨(18%)、獣の大骨(18%)
84	セイナック	3100	—	獣の硬皮(55%)、獣の爪(27%)、獣の骨(16%)



一度戻って安全に宝箱を手に入れよう

アクセサリが入った2つの宝箱は、一度最奥に進んでから戻ってきても入手できる。この場合は巨大なモンスターが出現しないので、安全に入手できるのだ。なお、ルーンリングを入手する際は、溶岩の上を移動できる氷霧の結晶を装備しよう。

巨大なモンスターから逃げ切ろう

モンスターから逃げるときは転位が行えず、遅れると大ダメージを受けるので要注意。通路にはトゲがあるので、金剛石の靴を装備しておけば逃げることに集中できる。

ボス攻略

No.129 焔竜≪アング=バール≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
39	90900	502	307	60	88	B	×

ボスの側面に回り込んで足を攻撃

焔竜≪アング=バール≫と戦うエリアは各地に溶岩が流れているので、氷霧の結晶を装備してから挑もう。また、燃焼の状態異常を受けやすいので、アクセサリに石綿のマフラーを装備しておこう。ボスに対しては前足の側面に移動しつつ攻撃すると、突進などの注意すべき攻撃が避けやすくなるのでオススメ。ただし、尻尾攻撃は当たりやすくなってしまうので、予備動作を見たら頭のほうに移動するか、タイミングよくガードして攻撃を防ごう。ボスに一定のダメージを与えると、全身に炎をまとって攻撃力が増すので、回避に専念して元に戻るのを待ってから攻撃を再開するといい。

注意すべき攻撃1 全周囲炎攻撃

前足を2回たたきつけてエリア内の溶岩を噴出させる攻撃で、最後にマップ全体が炎に包まれてダメージを受ける。溶岩が噴出した穴に落ちれば炎による攻撃は回避できる。

注意すべき攻撃2 突進

右前足で地面を引っかいたあとに、こちらに向かって突進してくる。連続でヒットするので受けるダメージは大きい。側面に回り込むように移動して攻撃を回避しよう。

注意すべき攻撃3 尻尾攻撃

頭を横にひねった直後に尻尾で広範囲をなぎ払う。側面や背後にいると多用してくる。頭を向けた方向に尻尾を動かすので、反対側に向かって移動すると避けやすい。

注意すべき攻撃4 サークルファイア

高くジャンプして、着地場所を中心に触れるとダメージを受ける炎のサークルを出す。炎が消えるまでは、回避に専念しよう。外周を大きく回るように逃げれば安全だ。

Chapter7C（風の霊場ルート） イベントフローチャート

7C-1 洞窟間道

・紋章の前で月詠の鈴を使用する

7C-2 月影の道

・紋章の前で月詠の鈴を使用する

7C-3 カイロス渓谷・北西部

7C-4 カイロスの里

・里人を暴行しているラウド派竜騎士×3との戦闘が発生する

7C-5 風の聖地

・風の祭壇を調べる

7C-6 風の霊場

・風竜と会うために奥に進む
・巨鳥の像に乗るとリオフォルガとの戦闘が発生する
ボス 風竜≪ム=アンティ≫
入手 風の秘石
・残りの霊場をクリアしてイスカの隠れ里に向かう

Chapter8へ ▶P.102

チェック! 途中までは炎の霊場ルートと同じ

荒野を経由して洞窟間道まで進むのは炎の霊場のルートと同じだ。先に炎の霊場をクリアしている場合は、洞窟間道前の石碑に転位して進むといい。

⬅洞窟間道の内部からは炎の霊場ルートと異なる。洞窟間道では紋章がある場所を目指そう。

チェック! ラウド派竜騎士に勝利せよ!

3体のラウド派竜騎士は動きが速いので、1体ずつ集中攻撃して数を減らすといい。基本的に相手は接近してから攻撃を仕掛けてくるので、射撃タイプの攻撃で間合いをとりつつダメージを与えよう。

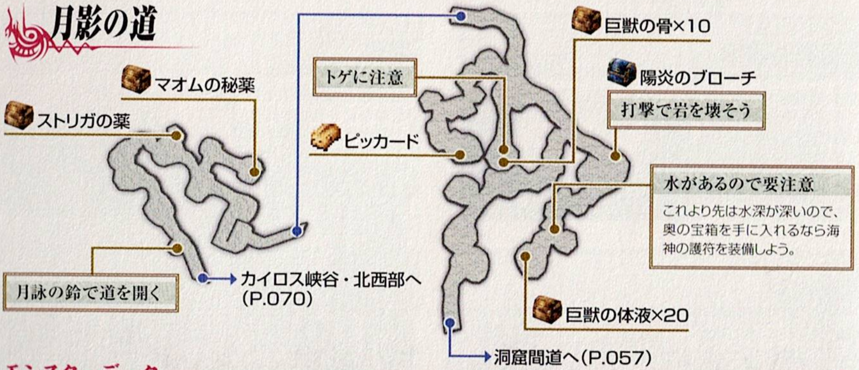
⬅カイロスの里に到着するまでの戦闘でEXTRAスキルを使用可能にしておくと楽に戦える。

モンスターデータ

No.	87	ラウド派竜騎士		スタン	E
Lv	40	HP	4610	浮かせ	◎

マップ攻略

月影の道

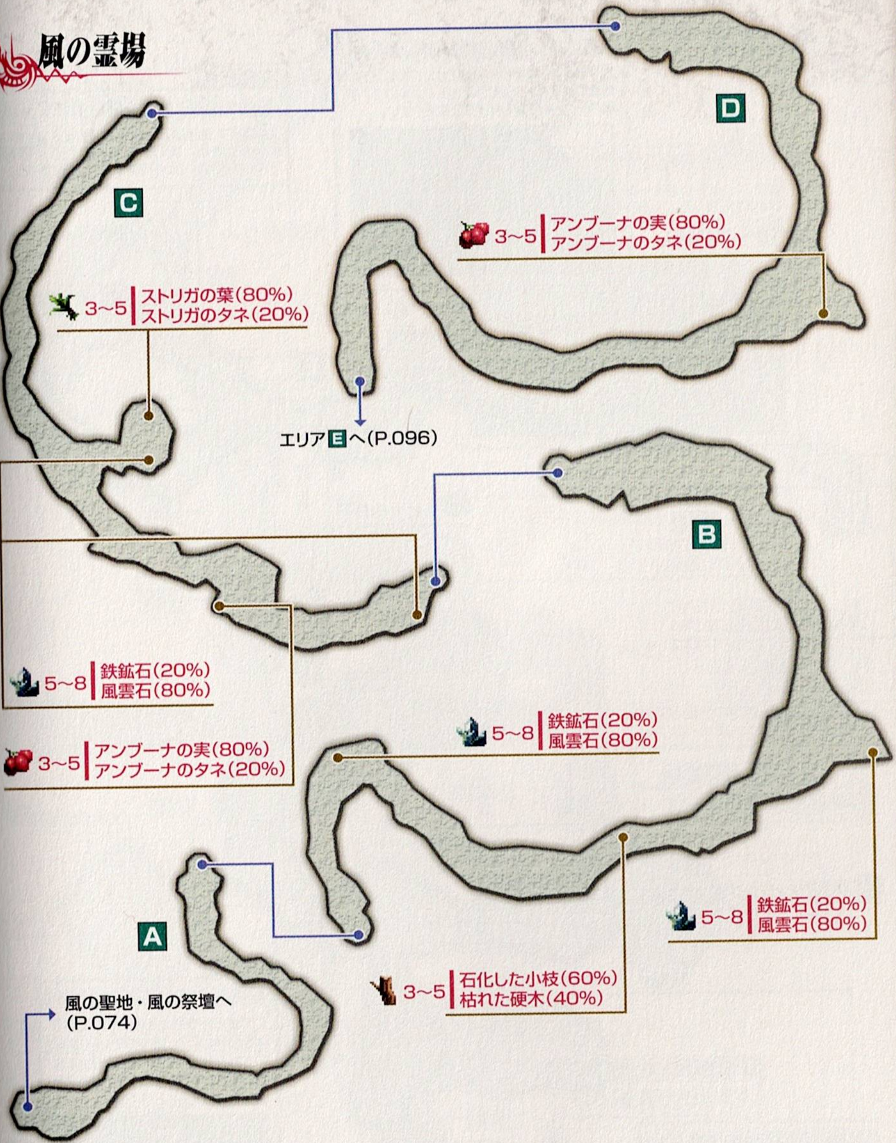


モンスターデータ

No.	85	サルティ=ロア	HP	1730	弱点	—
素材	獣の甲羅(62%)、獣の骨片(18%)、泥粘石(12%)、黒い石(6%)					

No.	86	イルサルティ	HP	4660	弱点	—
素材	巨獣の骨(50%)、獣の甲羅(25%)、巨獣の背骨(25%)					

風の霊場



モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
88	リステリ	1140	―	風雲石(76%)、鉄鉱石(23%)
89	リーゼティカー	1230	射	風雲石(100%)
90	ハンデル	1700	打	鉄鉱石(71%)、風雲石(21%)、白い石(7%)
91	クルエセル	2220	―	獣の厚皮(41%)、獣の薄皮(25%)、獣の大骨(12%)、獣の角(20%)
92	リオカルブ	2310	射	獣の羽毛(55%)、獣の羽根(16%)、獣の牙(27%)
93	リステリーズ	3930	―	風雲石(71%)、鉄鉱石(21%)、獣の体液(7%)

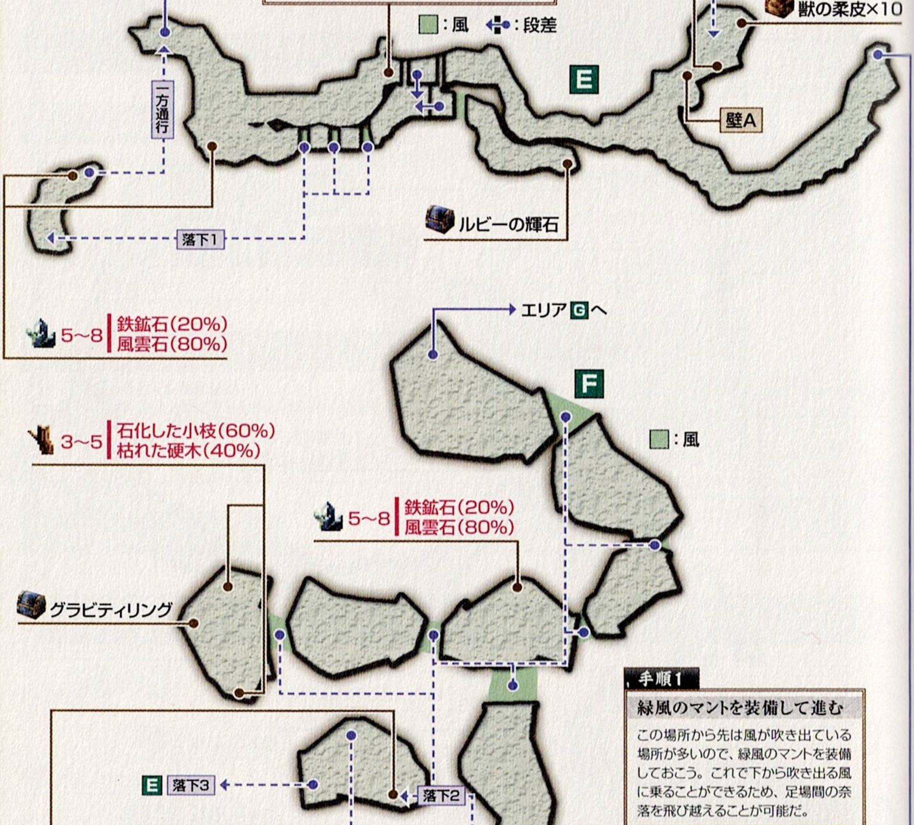
風の霊場

足場の下から風が吹き出る

この場所は、回避で穴を飛び越えて進む。下の階層に続く穴からは風が吹き出ているので、緑風のマントを装備すれば飛び越えやすい。

スイッチA
スイッチを押して壁を開いて戻る

Fの落下3から落ちると、この場所にある宝箱を入手できる。すぐ近くにあるスイッチAを押すと、壁Aを開くことが可能なので、Fに戻ろう。

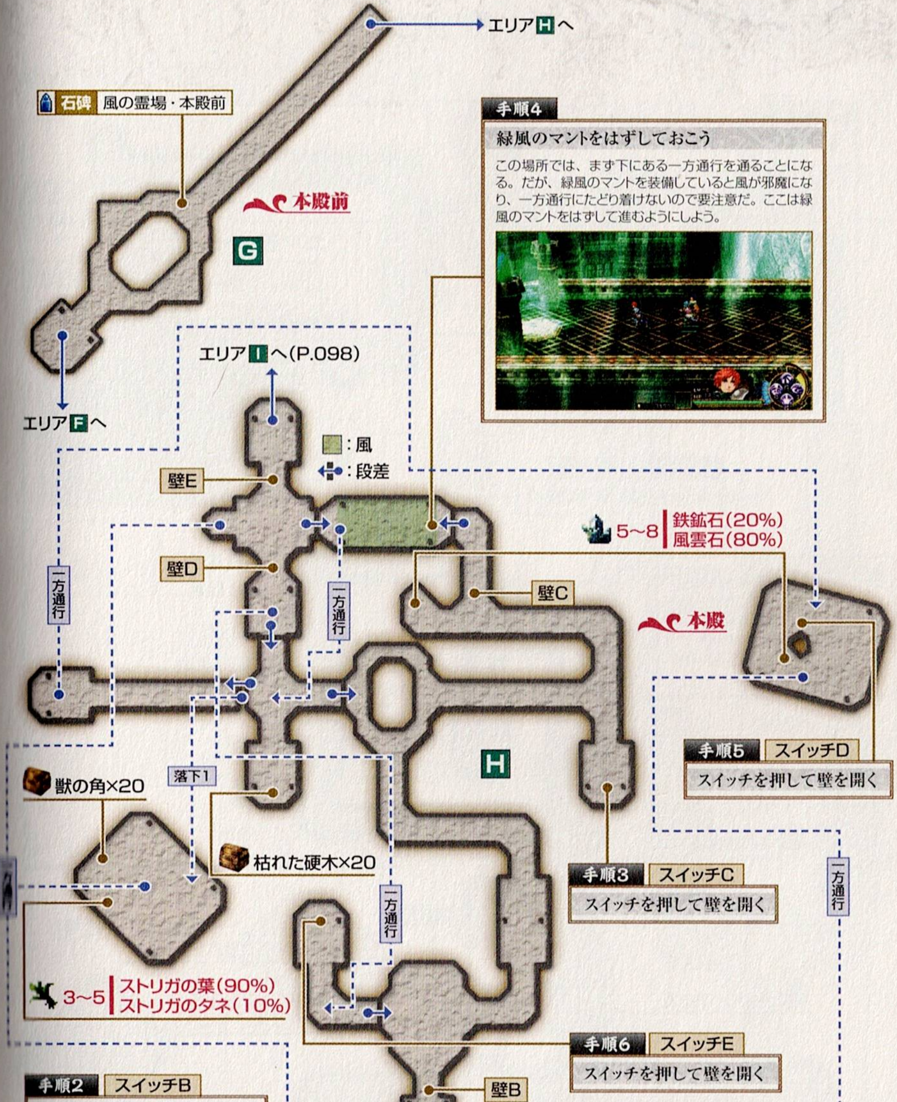


手順1
緑風のマントを装備して進む

この場所から先は風が吹き出ている場所が多いので、緑風のマントを装備しておこう。これで下から吹き出る風に乗ることができるため、足場間の奈落を飛び越えることが可能だ。

奈落に落ちたときの注意

風の霊場には、奈落に落ちると別の場所に移動する仕掛けが多いので覚えておこう。この場所では落下2から落下3を経由することで、Eの宝箱を手に入れることができる。



手順4

緑風のマントをはずしておこう

この場所では、まず下にある一方通行を通ることになる。だが、緑風のマントを装備していると風が邪魔になり、一方通行にたどり着けないので要注意だ。ここは緑風のマントをはずして進むようにしよう。

手順2 スイッチB

スイッチを押して壁を開く

この先には多くのスイッチが存在し、それを押して壁を開きながら進むことになる。どの壁が開くのかを把握しつつ、モンスターを倒してからスイッチを押して進んでいこう。

風の霊場

手順9

奈落に落ちてスイッチがある場所に進む

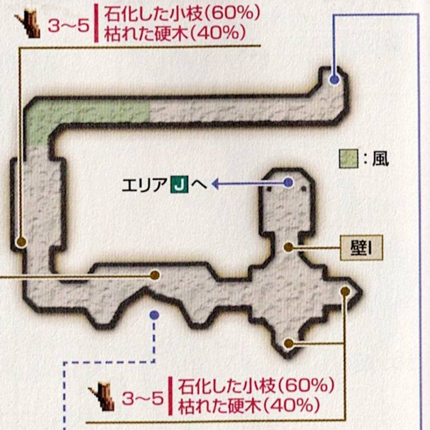
次の手順10となるスイッチHがある場所には、落下6から移動しなければならない。この通路から奈落に落ちることで、スイッチHと活力のベルトⅢを入手できる宝箱がある場所にたどり着ける。

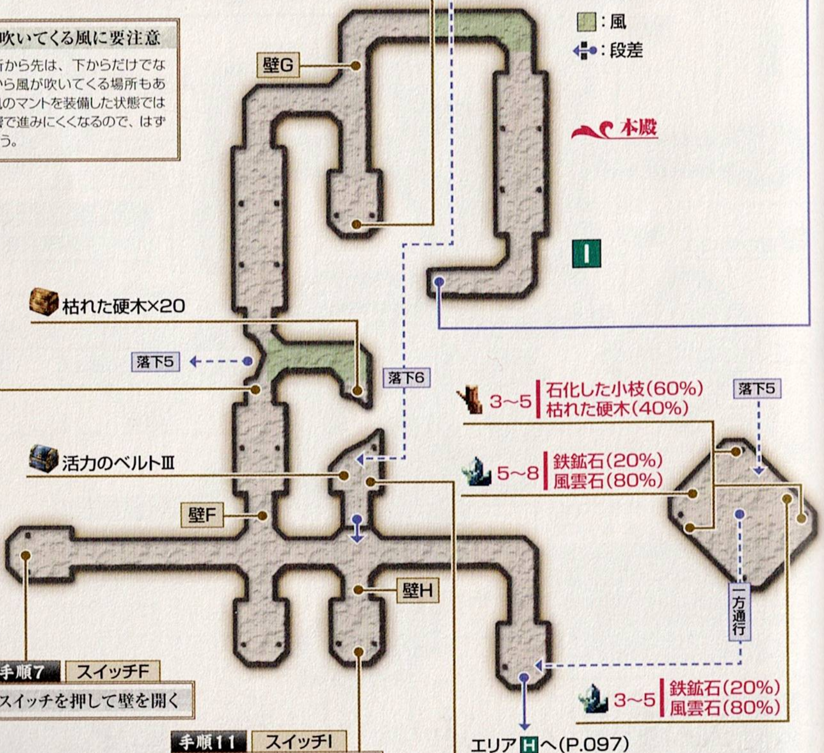
手順8　スイッチG

スイッチを押して壁を開く

横から吹いてくる風に要注意

この場所から先は、下からだけでなく、横から風が吹いてくる場所もある。緑風のマントを装備した状態では風の影響で進みにくくなるので、はずして進もう。





手順7　スイッチF

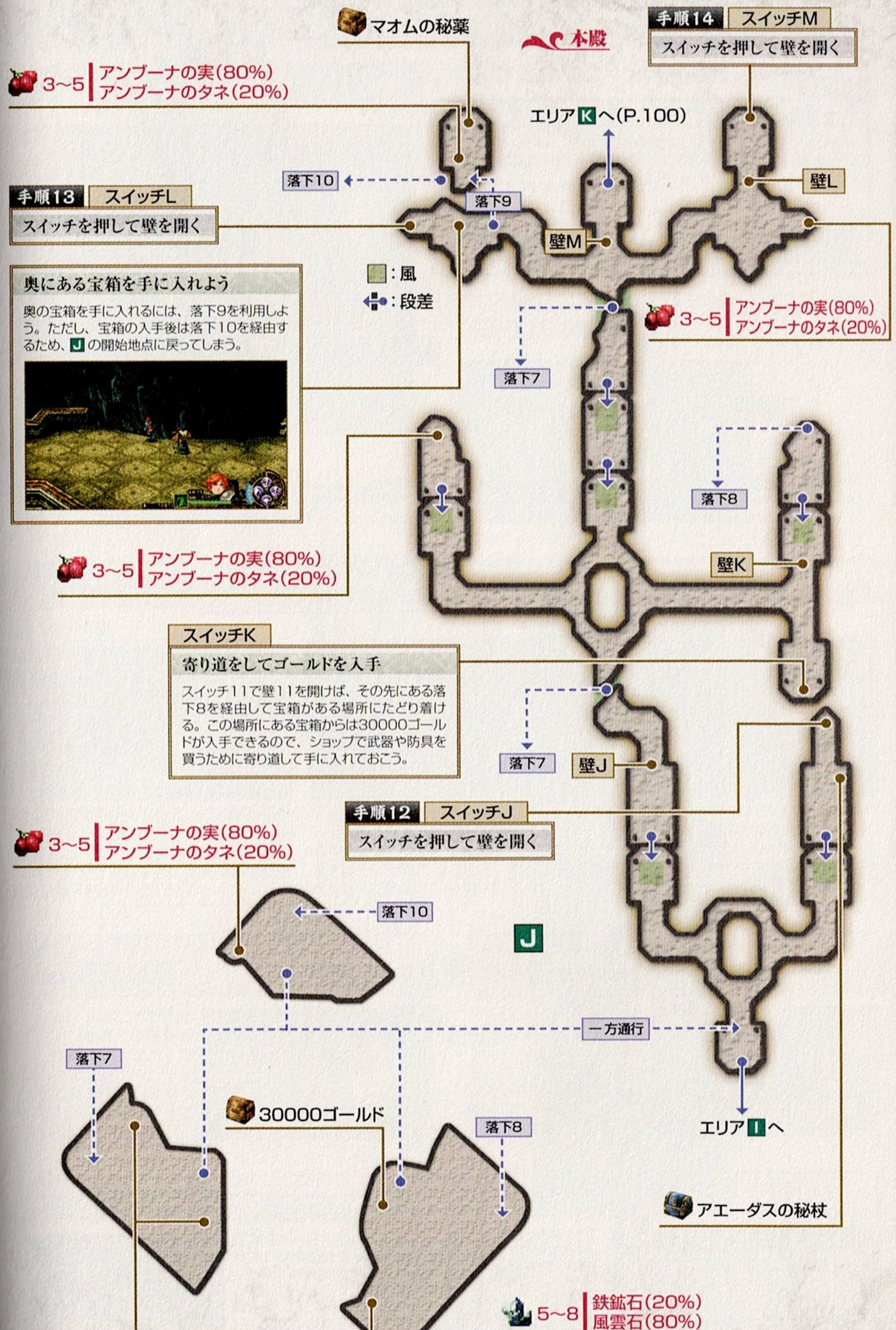
スイッチを押して壁を開く

手順11　スイッチI

スイッチを押して壁を開く

手順10　スイッチH

スイッチを押して壁を開く



手順14 スイッチM

スイッチを押して壁を開く

手順13 スイッチL

スイッチを押して壁を開く

奥にある宝箱を手に入れよう

奥の宝箱を手に入れるには、落下9を利用しよう。ただし、宝箱の入手後は落下10を経由するため、J の開始地点に戻ってしまう。

スイッチK

寄り道をしてゴールドを入手

スイッチ11で壁11を開けば、その先にある落下8を経由して宝箱がある場所にたどり着ける。この場所にある宝箱からは30000ゴールドが入手できるので、ショップで武器や防具を買うために寄り道して手に入れておこう。

手順12 スイッチJ

スイッチを押して壁を開く

風の霊場

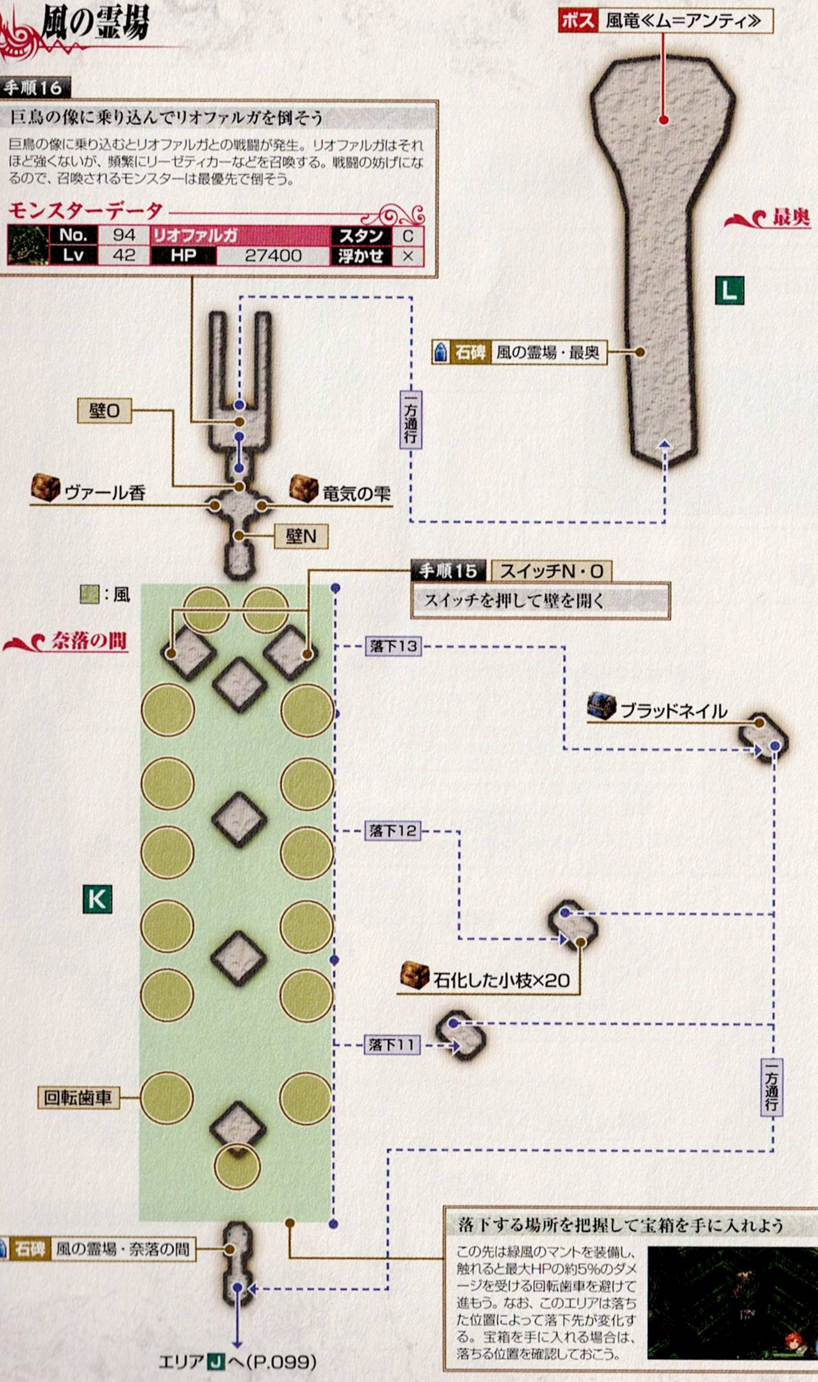
手順16

巨鳥の像に乗り込んでリオファルガを倒そう

巨鳥の像に乗り込むとリオファルガとの戦闘が発生。リオファルガはそれほど強くないが、頻繁にリーゼティカーなどを召喚する。戦闘の妨げになるので、召喚されるモンスターは最優先で倒そう。

モンスターデータ

No.	94	リオファルガ		スタン	C
Lv	42	HP	27400	浮かせ	×



手順15 スイッチN・O

スイッチを押して壁を開く

落下する場所を把握して宝箱を手に入れよう

この先は緑風のマントを装備し、触れると最大HPの約5%のダメージを受ける回転歯車を避けて進もう。なお、このエリアは落ちた位置によって落下先が変化する。宝箱を手に入れる場合は、落ちる位置を確認しておこう。

ボス攻略

No.130 風竜≪ム=アンティ≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
43	75100	497	330	87	192	B	×

距離を保って攻撃を回避しよう

風竜≪ム=アンティ≫は毒、混乱、呪いの3種類の状態異常を与えてくる。なかでも移動や回避に支障をきたす混乱が脅威なので、あらかじめルーンピアスを装備してから挑もう。密着して戦うと全周囲衝撃波などを受けやすいので、離れて攻撃できるシグルーンやマイシェラで間合いをとって戦い、ボスの予備動作を確認しつつ攻撃を仕掛けるといい。移動による回避が間に合わないときは、ガードを利用して対処していこう。

←エルクのEXTRAスキルなら波動レーザーを回避することも可能。

ボスの行動パターン

1 歩行状態

↑周囲に衝撃波を出して、広範囲の攻撃を仕掛けてくる。ダメージを与えると腹がふくらみ、一定の大きさになると飛行状態に移行する。なお、時間の経過で飛行状態に移行する場合もある。

2 飛行状態

↑たれ下がった尻尾を使って攻撃してくるので、こちらも尻尾を狙ってダメージを与えよう。一定時間の経過、または一定ダメージを与えることで、腹が最大まで大きくなると次の行動に移る。

3 RUSH攻撃状態

↑波動レーザー→吸い込み攻撃の順番で攻撃してくる。これらの攻撃を出したあとは歩行状態に戻る。この状態へは、息を吸い込む予備動作→回転して突撃、という行動のあとにも移行する。

注意すべき攻撃1 全周囲衝撃波

ジャンプして、4方向にダメージを与える衝撃波と、全周囲によろける黄色い衝撃波を出す。ジャンプを見たら、回避を使ってボスとの間合いをとり、衝撃波を避けよう。

注意すべき攻撃2 吸い込み攻撃

波動レーザーの直後に突進し、仲間を吸い込んでダメージと毒の状態異常を与え、かつボスのHPが回復する。吸い込まれた仲間はボスを攻撃するか、時間の経過で解放される。

RUSH 波動レーザー

RUSHデータ								
発生条件	飛行状態後	表示時間	4秒	解除ダメージ	15020	再使用時間	ー
備考	RUSH攻撃直後に吸い込み攻撃を出す						

腹を全開にして波動レーザーを発射する。操作キャラクターに向きを合わせてくるので、ボスと離れているほど回避が難しい。ボスにダメージを与えて解除を狙うのはほぼ不可能なため、攻撃はほどほどにして背後に回り込んで波動レーザーに備えよう。背中のほうにさえ移動していれば、波動レーザーとその直後に繰り出す吸い込み攻撃を避けやすい。

Chapter 8
海の霊場

3つの霊場を回り、竜たちの力の源である秘石を授かったアドルたち。残された海と月の霊場の手がかりを探すため、イスカの隠れ里のシャリアーズを再び訪れたのだが……。

アドルとアイシャの装備は後回しにする

イスカの隠れ里を出発し、アルタゴ市で起きた異変の原因を突き止めたあとは、海の霊場に向かうことになる。海の霊場ではアドル、ドギ、アイシャの強力な装備が入手できるため、アルタゴ市のショップで購入する必要はない。この3人以外の必要な武器や防具を整えてから出発しよう。

Chapter8 イベントフローチャート

8-1 イスカの隠れ里

- 里長の家でシャリアーズと会話する
- アルタゴ市に向かう

8-2 アルタゴ平原・高台→湖のほとり→中央部→東部→北東部

8-3 アルタゴ市

ショップ追加 アルタゴ市
離脱 ガッシュ、エルク、クルシェ、マイシェラ、シグルーン
- 旧市街で2体のオクルー(P.078)との戦闘が発生する
- アルタゴ港でエドナピリオド&2体のエルフリア(P.104)との戦闘が発生する

参入 ガッシュ
- アルタゴ公宮・謁見の間でサイアスとの戦闘が発生する

参入 エルク、クルシェ、マイシェラ、アイシャ
クエスト受注開始 ⑰
- 港の船に向かう

選択肢A「遺跡島に出発する」を選ぶ

8-4 遺跡島

- 海の霊場に向かう

8-5 エドナの故地

- 海の祭壇を調べる

8-6 海の霊場

- 海竜と会うために奥に進む

入手 鋼鉄の爪
ボス 海竜≪オ=ベイロン≫
入手 海の秘石
- アルタゴ公宮に向かう

Chapter9へ ▸P.112

サブイベント アルタゴ市に向かう前に

イスカの隠れ里からアルタゴ市に戻るまでは、各里にいる人物との会話が変化する。該当するのはシャヌアの里のファティマ長老、セグラムの里のムスタファ、カイロスの里のマイシェラの付き人なので、気になる人はチェックしてみよう。

⬅事前にアルタゴ市の石碑に転位できるようにしておけば、各里からの移動が楽になる。

サブイベント アルタゴ市民を助ける仲間たち

異変後のアルタゴ市では、ザンジバル商会に押し入るイベントのほか、離脱した仲間たちが市民を救助するイベントもある。また、アイシャが参戦してからも、救助を担当した仲間をパーティに入れて市民に話しかけるとお礼を言われる。

⬅イスカ熱に苦しむマヤ、異変で傷ついたドライゼンやシグルーンとの会話イベントもある。

チェック! 遺跡島で転位が使用可能に!

遺跡島に到着後、炎の印による転位が利用できることが判明する。この段階で転位を使うと、遺跡島の奥にある石碑まで移動できるので覚えおこう。

マップ攻略

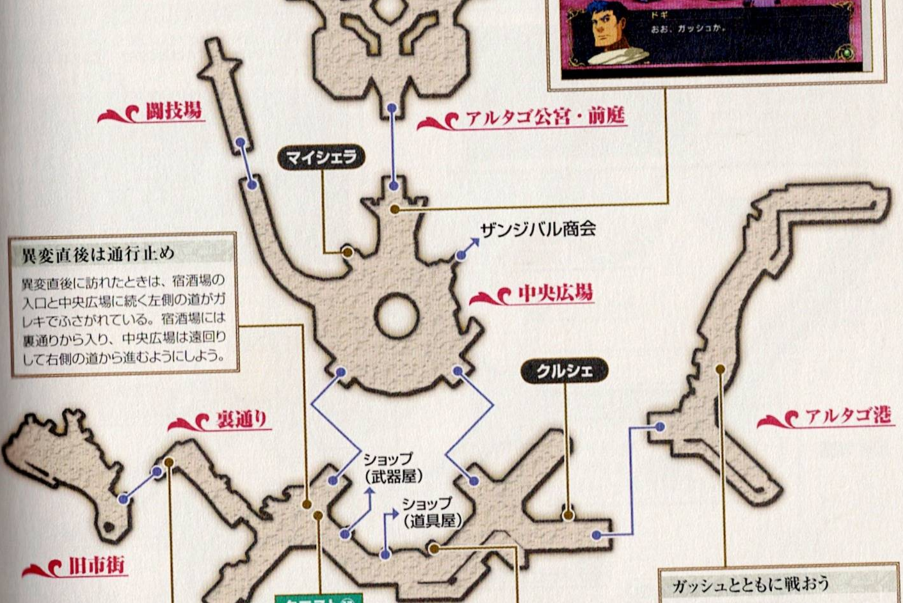
アルタゴ市(異変後)

サイアスとの戦闘は勝利できない

アルタゴ公宮の奥に進むと、裏切りの千竜長サイアスとの戦闘が発生する。この戦闘でサイアスにいくらダメージを与えても、最終的に強力な攻撃を受けて全滅するので、回復アイテムは使わないようにしよう。

異変の原因を探すためにアルタゴ公宮へ

旧市街でマヤを助けたあとはアルタゴ公宮に進むことになる。アルタゴ港に立ち寄らずガッシュが参入していない場合は、この段階でガッシュが参入する。



異変直後は通行止め

異変直後に訪れたときは、宿酒場の入口と中央広場に続く左側の道がガレキでふさがれている。宿酒場には裏通りから入り、中央広場は遠回りして右側の道から進むようにしよう。

マヤをモンスターから救え!

まず旧市街に進むと、マヤがモンスターに襲われかけている。ここでは2体のオクルーとの戦闘が発生するが、あまり苦戦することはない。

ガッシュとともに戦おう

アルタゴ港では、モンスターと対峙するガッシュを見かける。直後にエドナピリオド&2体のエルフリアとの戦闘が発生し、勝利するとガッシュが参入する。なお、アルタゴ港に立ち寄らなくても先に進める。

サブキャラクター紹介7

ユエ

ガッシュが使役する、炎の力を自在に操る人造精霊。明るく無邪気な性格だが、気まぐれな部分も持っている。

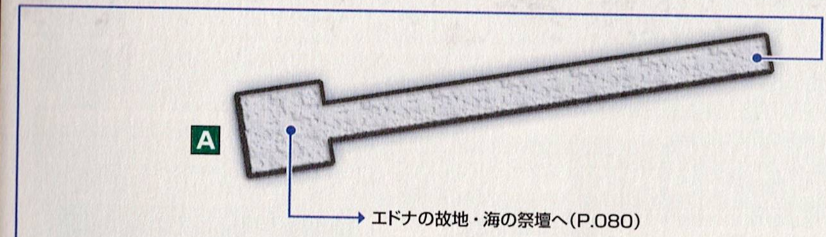
セラ

ガッシュが使役する、雷の力を自在に操る人造精霊。厳格かつ生真面目で、ガッシュの任務を忠実にこなす。

キサ

ガッシュが使役する、水の力を自在に操る人造精霊。粗野な人間を見ると、すぐに小馬鹿にした態度を取る。

海の霊場



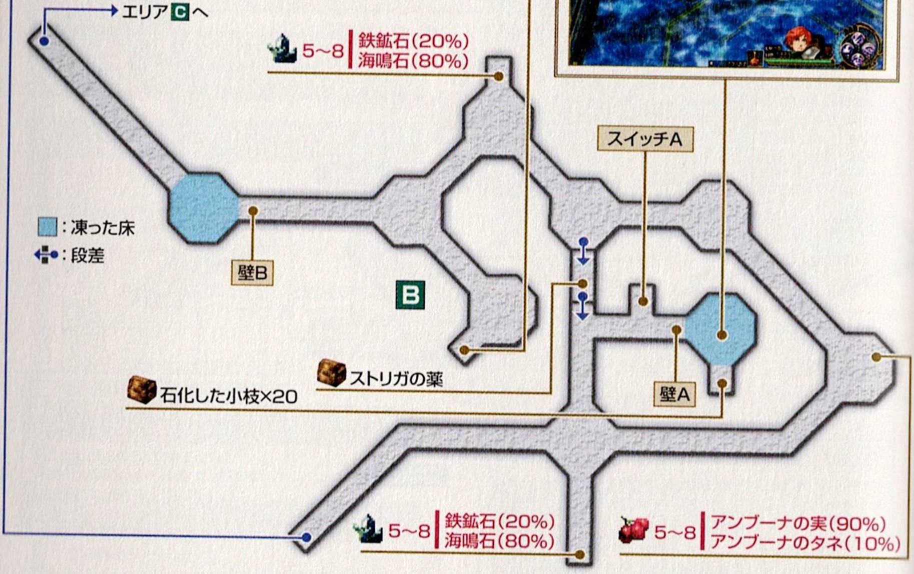
手順1 スイッチB

スイッチを押して壁を動かす

上に乗ると起動し、通路をふさいでいた壁2が動いて通れるようになる。この通路を進んで C に向かおう。ちなみにスイッチ1で動かす壁1の先では、宝箱を入手できる。

凍った床はよく滑る

海の霊場には、独特の仕掛けとして凍った床がある。凍った床はツルツル滑って慣性が働くので、慎重に操作するように心がけよう。



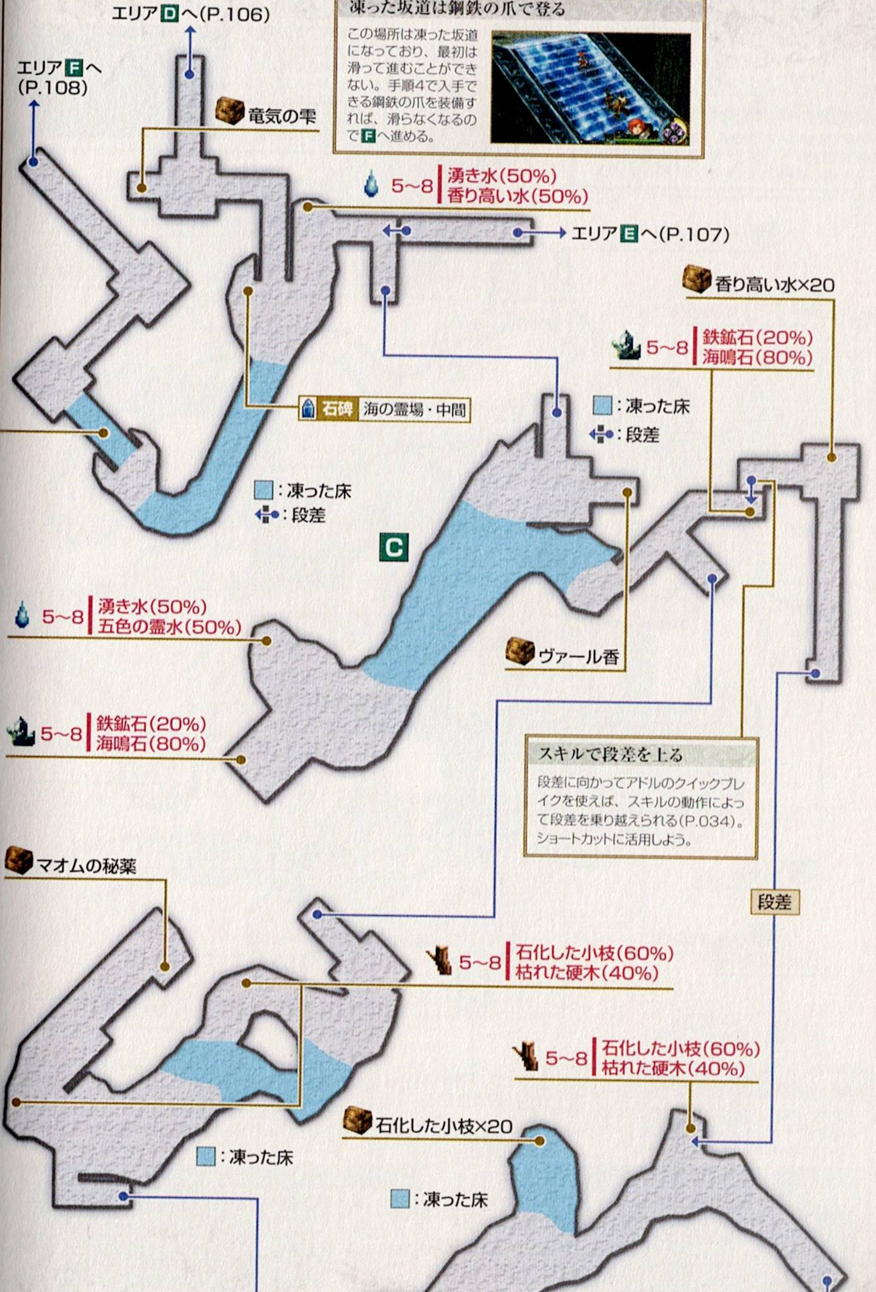
モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
95	ラプレティカー	1290	射	海鳴石(100%)
96	エルフリア	1570	打	獣の甲羅(76%)、獣の骨(23%)
97	エドナピリオド	4260	―	獣の甲羅(55%)、海鳴石(16%)、獣の爪(27%)
98	シラーリンツ	1340	―	獣のウロコ(66%)、獣の角(33%)
99	スピルクリィ	2310	斬	獣のウロコ(66%)、獣の牙(33%)
100	ヴェルク	2080	斬	獣の柔皮(66%)、獣の背骨(33%)

手順5

凍った坂道は鋼鉄の爪で登る

この場所は凍った坂道になっており、最初は滑って進むことができない。手順4で入手できる鋼鉄の爪を装備すれば、滑らなくなるのでFへ進める。



スキルで段差を上る

段差に向かってアドルのクイックブレイクを使えば、スキルの動作によって段差を乗り越えられる(P.034)。ショートカットに活用しよう。

海の霊場

スイッチD

床を動かして水位を上げて宝箱を入手

スイッチを押すと、可動床Dが動いて近くの場所の水位が上昇する。アイシャの武器であるアルバトロスが入った宝箱にたどり着けるので手に入れよう。

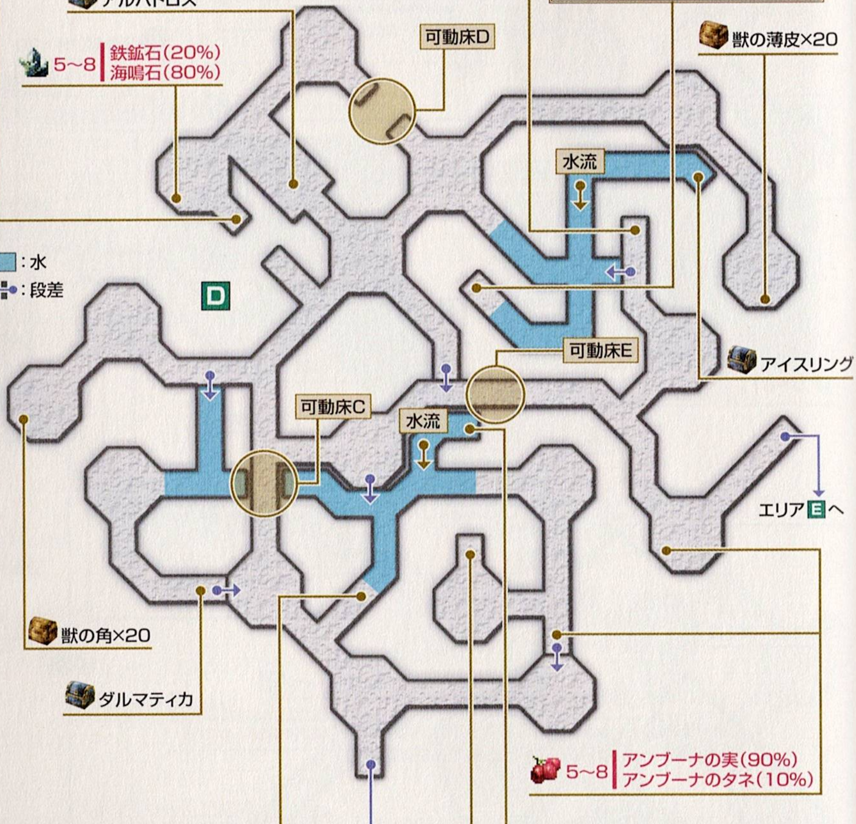
スイッチF

スイッチを押して水流を止める

スイッチFを押すと、このエリアに2カ所ある水流が変化し、移動できなかった場所に進めるようになる。上のアイスリングが入った宝箱と、下の紫電の指輪Ⅱが入った宝箱の場所までたどり着けるので入手しておこう。

手順3 **スイッチE**

スイッチを押して可動床Eを動かす



水中の通路に入って進む

この先は水位が上がっており、水中に潜って通路を進んでいく。そのため、これらの場所ではエドナの故地と同じように海神の護符を装備して進もう。

手順2 **スイッチC**

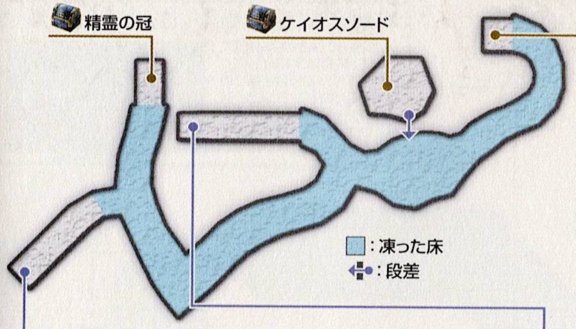
スイッチを押して可動床Cを動かす

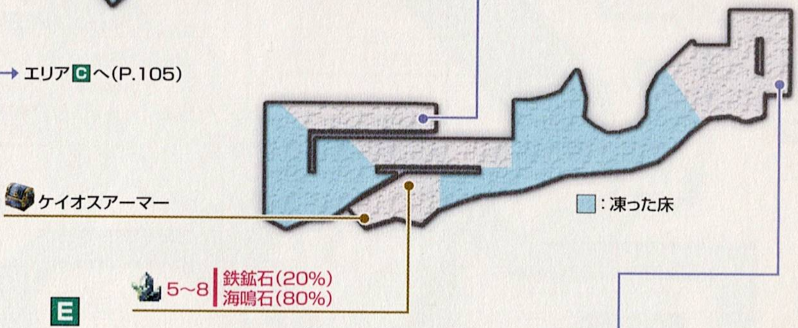
この場所のスイッチCを踏むと可動床Cが動く。これにより、通路が途切れてマップの上側に進めなかった場所が、橋の上を通って進めるようになる。

手順4 鋼鉄の爪

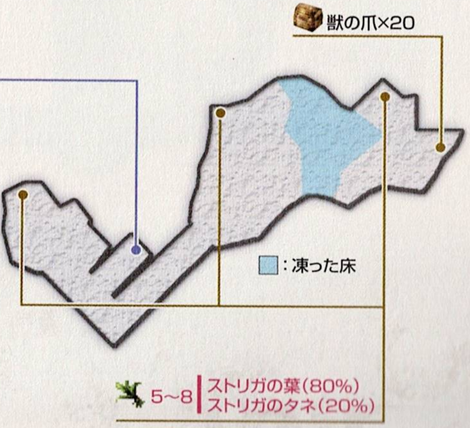
鋼鉄の爪を装備しよう

宝箱から入手できる鋼鉄の爪を装備すると、凍った床を歩いても滑らないようになる。これで凍りついた坂道も登れるので、C に戻ろう。凍った通路に苦戦してアドルの装備が入った宝箱を取り逃している場合は、鋼鉄の爪を装備してから手に入れるといいだろう。





E



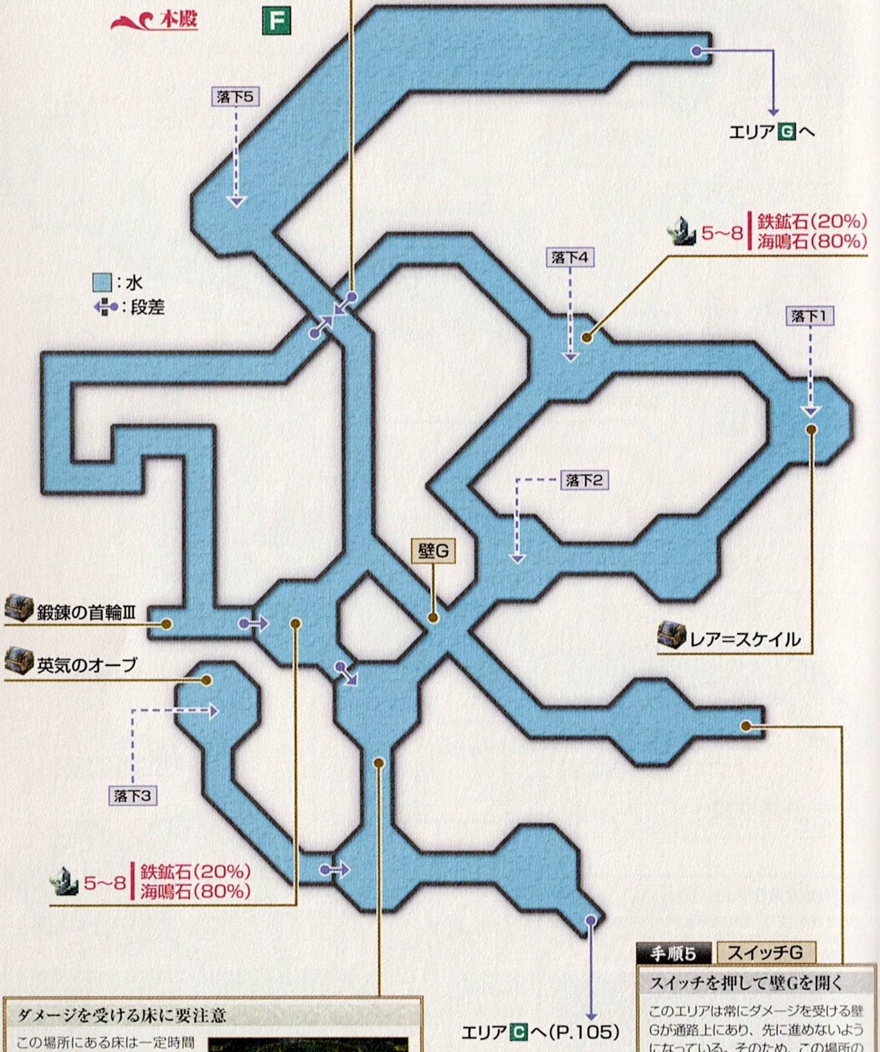
凍った床を進む

通路が凍っており、足を踏みはずすと下の階層に落ちてしまう。上の階層に鋼鉄の爪が入った宝箱があるので、苦手な人はほかの宝箱を後回しにして進もう。

海の霊場

回避で段差を飛び越えよう

通路を挟んだ段差があるので、歩いて通るのは不可能だ。ここは回避を使って段差を飛び越えて奥の宝箱を入手しよう。途中にダメージを受ける床が長く続くので、この場所でも回避を使って素早く進もう。



ダメージを受ける床に要注意

この場所にある床は一定時間ごとに光り、その際に上を通るとダメージを受けてしまう。通路上で数多く見かける仕掛けなので、床が光ってないタイミングを見極めて、回避を利用して一気に駆け抜けよう。

手順5 スイッチG

スイッチを押して壁Gを開く

このエリアは常にダメージを受ける壁Gが通路上にあり、先に進めないようになっている。そのため、この場所のスイッチGを押すのが必要不可欠となる。スイッチの上に乗って起動させると、通路をふさいでいた壁Gが消滅する。これでマップの上側に行けるので、通路を進んで Gを目指そう。

落下3

落下して宝箱を手に入れよう

Fの特定の場所に落下する穴は、基本的に落ちるメリットはない。だがこの穴のみ、Fの左下にある英気のオーブが入った宝箱に到達できる。

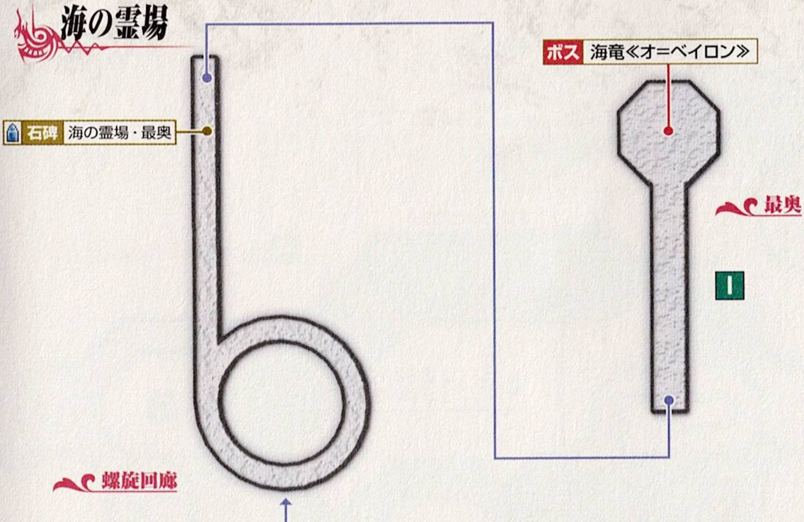
←穴の横を通るときは、落下しないように気を配って進もう。

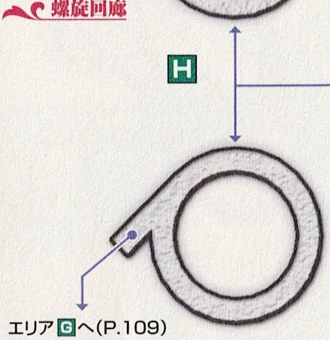
五色の霊水を集めよう

Gにある3カ所の採取場所からは、いずれも50%の確率で五色の霊水が手に入る。この素材は、クエスト⑯で合成可能になる秘薬の作成に必要なもの。5種類の秘薬の合成に消費する五色の霊水は合計50個と多いが、3カ所の採取場所をまとめて回れるこのエリアなら、比較的集めるのも簡単だ。一定時間ごとに採取場所を行き来して、必要なぶんを集めよう。

←アクセサリの幸運のメダイユを装備して採取すれば、確実に五色の霊水が手に入る。

海の霊場





螺旋状の通路をつき進もう

この通路は円を描いた一本道となっており、ヴェルクが数多く徘徊している。Hからの通路をある程度進むと、最奥のIにつながるマップに切り替わる。

ヴェルクで素材やお金を稼ごう

螺旋回廊Hは、海の霊場・最奥に転位するとすぐに訪れることができるうえ、比較的倒しやすいヴェルクが合計12体出現する。ヴェルクを全滅させたらエリアを切り替えて戻るだけで復活するため、キャラクターの経験値やスキルの経験値を稼ぐのに最適。さらにお金や一部の素材(獣の柔皮&獣の背骨)も効率よく稼げるので、それぞれの目的に応じて利用しよう。

⬅ヴェルクの弱点は斬撃なので、戦闘にガッシュやエルクを参加させると効率よく倒せる。

サブキャラクター紹介8

サイアス(黒衣)

アルタゴ公国を裏切り、本来の主であるティアルナに仕えている。漆黒の衣を身にまとっており、アルタゴで最強と思われたドライゼン、さらにはアドルたちをも凌駕する実力を持つ。

サブキャラクター紹介 番外編2

エルンスト

『イースVI』で登場したガッシュの兄で、アドルたちと戦った人物。本作ではガッシュが"兄貴"として何度か話題に出しており、彼が使役する3体の人造精霊の本来の持ち主でもある。

ボス攻略

No.131 海竜《オ=ベイロン》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
47	106000	503	385	80	127	AA	×

モンスターデータ

No.	101	セアダムリン	スタン	B
Lv	47	HP 1840	浮かせ	◎

段階ごとにキャラクターを変えよう

海竜《オ=ベイロン》との戦いでは凍結の状態異常を受ける場合があるので、アクセサリに灼熱の瞳があれば装備しておきたい。ボスとの戦闘は、複数のパーツを破壊する第1段階と、それ以降の第2段階に大きく分かれている。接近するとダメージを受けやすい第1段階は、離れて攻撃ができるアイシャやマイシェラ、頭へ接近しやすくなる第2段階は、アドルやドギなどの接近戦を得意とするキャラクターで戦うと倒すのが楽になる。

⬅基本的にボスとは水中で戦うことになるので、海神の護符を装備して挑もう。

ボスを倒すまでの流れ

第1段階 ボスのパーツを破壊する

⬆回遊するボスと水中で戦う。両端の穴から入れる洞窟内は、ボスが動きを止めるので攻撃しやすいが、狭いので攻撃が避けにくい。体中のパーツを全部破壊すると第2段階に移行する。

第2段階 頭を出したボスを攻撃

⬆第2段階になるとボスの最大HPが79500になり、攻撃パターンが変化。正面の3カ所の穴から頭を出して攻撃してくる。奥の洞窟に移動できなくなり、手前の広場で戦うことになる。

第2段階 状況に対応して戦う

⬆第2段階では、ボスの行動によってマップの状況が変化する場合がある。マップが水で満たされたら海神の護符、地面が凍りついたときは鋼鉄の爪と装備するアイテムを切り替え、臨機応変に戦おう。

注意すべき攻撃1 渦潮攻撃

第1段階で使用する攻撃で、周囲を回遊して中央に渦潮を発生させる。渦潮に引き寄せられて移動しにくくなるので、攻撃は控えてボスが出す光球の回避に専念しよう。

注意すべき攻撃2 ビーム攻撃

目からビームを連続で発射し、地面に着弾すると周囲に衝撃波が発生する。第2段階では頭に密着すると簡単に回避できるため、攻撃時のスキを突くことが可能になる。

注意すべき攻撃3 凍結ブレス

第2段階でエリアの水位が低いときに使う。正面にブレスを吐き、ダメージと凍結の状態異常を受ける。この攻撃後は地面が凍りつくので鋼鉄の爪を装備しよう。

注意すべき攻撃4 噛みつき攻撃

第2段階で使う攻撃。正面の3つの穴のどれかから首を伸ばして噛みついてくる。頭を引っ込める予備動作を見たら、それぞれの穴のすぐ隣に素早く移動すれば回避できる。

Chapter 9
月の霊場

再び仲間として戻ったアイシャのおかげで海の竜の力を得たアドル。残された最後の月の竜に会うための手がかりを求め、アドルたちはアルタゴ公宮に戻るのであった。

ショップで装備を整えることを優先

Chapter9は月の霊場に向かうのが目標となる。途中にダンジョンがないので、ここではボス戦に備えて装備を整えておこう。イスカの隠れ里のショップには、購入できるもので最高クラスの性能を誇る装備が追加されているため、戦闘に参加するメンバーの武器と防具は最低限購入しておきたい。

←装備を買うゴールドが足りないときは、海の霊場のH(P.110)で稼ぐといい。

Chapter9 イベントフローチャート

9-1 アルタゴ市

・アルタゴ公宮でファティマと会話する
・イスカの隠れ里に向かう

9-2 イスカの隠れ里

ショップ追加 イスカの隠れ里
・月の祭壇の前でシャリアーズと会話する
・アルタゴ市に向かう

9-3 アルタゴ市

・旧市街のティアの家に向かう
入手 ティアの髪飾り
・イスカの隠れ里に向かう

9-4 イスカの隠れ里

・月の祭壇の前でティアの髪飾りを使用する
・月の祭壇を調べる
選択肢A 「月の霊場に入る」を選ぶ

9-5 月の霊場

・月竜と会話する
[illegible] 月竜≪ゼ=カリオス≫
入手 月の秘石
・イスカの隠れ里に戻る

Chapter10へ▶P.114

サブイベント マヤやラウドとの会話

アルタゴ市の寺院では、マヤを看病しているラウドのイベントが発生する。ラウドの心優しい一面が見られるので、月の霊場に向かうまでに立ち寄ってみよう。また、セグラムの里長であるムスタファとの会話イベントもあるので、かつての仲間が気になる人はチェックしておきたい。

チェック! ティアの髪飾りを探して入手

シャリアーズとの会話で聞いたヒントを頼りに、ティアの家の机の上を調べるとティアの髪飾りが手に入る。じつはCapter9−1のときにティアの髪飾りがすでに置かれているので、あらかじめ手に入れておくとイスカの隠れ里とアルタゴ市を往復する必要がなくなる。

チェック! 月竜との戦闘に備える

アルタゴ市でティアの髪飾りを入手すれば、イスカの隠れ里にある月の祭壇から月の霊場に進めるようになる。月の霊場ではすぐに月竜との戦闘が発生するので、出発前に回復系の道具を補充しておこう。また、SPゲージとEXTRAゲージを溜めておき、ボス戦が開始した直後から強力なスキルを使って大ダメージを与えられるようにしておきたい。

←装備や回復系の道具などを購入して、準備を万全に整えた状態で月の霊場へ出発しよう。

ボス攻略

No.132 月竜≪ゼ=カリオス≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
49	92800	701	425	85	241	AA	×

最初はスタンを狙って攻めよう

月竜≪ゼ=カリオス≫は、残りHPによって3段階に姿が変化する。それに合わせて攻撃のパターンが変わってくるため、段階ごとに対処法を変えていく必要がある。なお、第1段階ではスタンを狙うのが有効なので、あらかじめドギを戦闘に参加させておき、スタン値が高いバッシュなどのスキルで攻撃するといいだろう。また、このボスでは状態異常を受けないので、スタン値が上昇する紫電の指輪Ⅲなども装備しておきたい。

⬅飛び蹴りのあとに周囲に発射されるレーザーは、タイミングを合わせて回避しよう。

ボスを倒すまでの流れ

第1段階 飛行するボスを攻撃する

⬆多彩で広い範囲の攻撃が特徴的な第1段階。ボスの動きが非常に素早いので、こちらも回避を多用して追い掛けて戦おう。なお、HPを62000以下にすると、次の段階へと移行する。

第2段階 尻尾を攻撃して破壊

⬆ボスの形状が変化して黒く変色する。回避を利用して素早く背後に回り込み、尻尾に攻撃を仕掛けよう。ボスのHPが31000以下になると、第3段階に移行すると同時にスタンする。

第3段階 頭を攻撃して倒す

⬆低く下げた頭にダメージを与えられるのが第3段階。攻撃の種類こそ少ないが、強力なものばかりなので注意が必要だ。背後に回り込み、ボスが振り返った直後のスキを狙って攻撃しよう。

注意すべき攻撃1 サンダーストーム

第1段階のみ使用する攻撃で、周囲に衝撃波を出したあとに追尾してくる2本の雷を出す。雷の間を抜けてボスに接近すれば、回避しつつも攻撃チャンスが生まれる。

注意すべき攻撃2 なぎ払い攻撃

第2段階で使用する攻撃。腕で前方から尻尾の近くまでの広い範囲をなぎ払う。振り上げた腕の方向に移動すると回避しやすいので、常に腕の動きに注目して戦おう。

注意すべき攻撃3 全周囲衝撃波

第3段階で使う攻撃で、回転させるように腕を振り回す。同時によろける衝撃波も発生させるので要注意。連続で攻撃を受けないように、よろけたら素早く復帰しよう。

注意すべき攻撃4 直線ブレス攻撃

光を集めて正面にブレスを吐く。第3段階のみ使用する攻撃で、攻撃力が非常に高い。光が集まる予備動作を見たら、回避を使って側面へ移動して確実に避けよう。

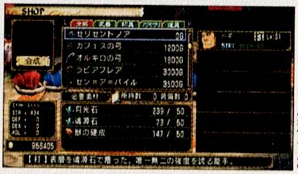
Chapter 10
魂の井戸

五大竜の力を得て竜の戦士としての目的を知ったアドルは、仲間たちとティアルナを止めることを決意する。そして、彼女とサイアスが待つ魂の井戸へ向かうのであった……。

防具を優先してそろえよう

最終決戦の地となる魂の井戸では、仲間全員の武器が宝箱から入手できる。そのため、合成で装備を作成する際は、武器よりも防具を優先するとい い。また、それぞれの秘石を利用した最強の武器を合成できるようになるので、魂の井戸で入手できる魂源石のほか、必要な素材を集めよう。

←魂源石を50個集めたら、全属性(P.008)を持つアドルの最強武器を最初に作成したい。



←武器や防具の合成で大量に必要な魂源石は、採取しやすいエリア(P.121)を利用しよう。

Chapter10 イベントフローチャート

10-1 アルタゴ平原・湖のほとり

ショップ追加 イスカの隠れ里
・魂の井戸に向かう

←イスカの隠れ里に戻ると、里が消滅しかけていることが判明する。

10-2 魂の井戸

ボス 黥れし戦士たち《ドラグレス》
入手 月の護符
・サイアスと会話する
ボス 双極の騎士《サイアス》
・ティアルナと会話する
ボス 終焉の巫女《ティアルナ》
ボス 太古の理《ルル=エンデ》

←アルタゴを破滅させようとするティアルナ。彼女の真意とは……。

エンディングへ

サブイベント 大切な人たちとの会話

Chapter10では、アルタゴ市でシグルーンやドライゼンとの会話イベントが発生する。また、魂の井戸でティアルナと戦うまでにマヤと会話し、ティアを連れ戻すと約束すると、魂の井戸で戦うティアルナとの会話が変化するので覚えておこう。

←ムスタファとの会話イベントもある。彼はシャヌアの里にいるので、気になる人は訪れよう。

チェック! 最終決戦に向けて

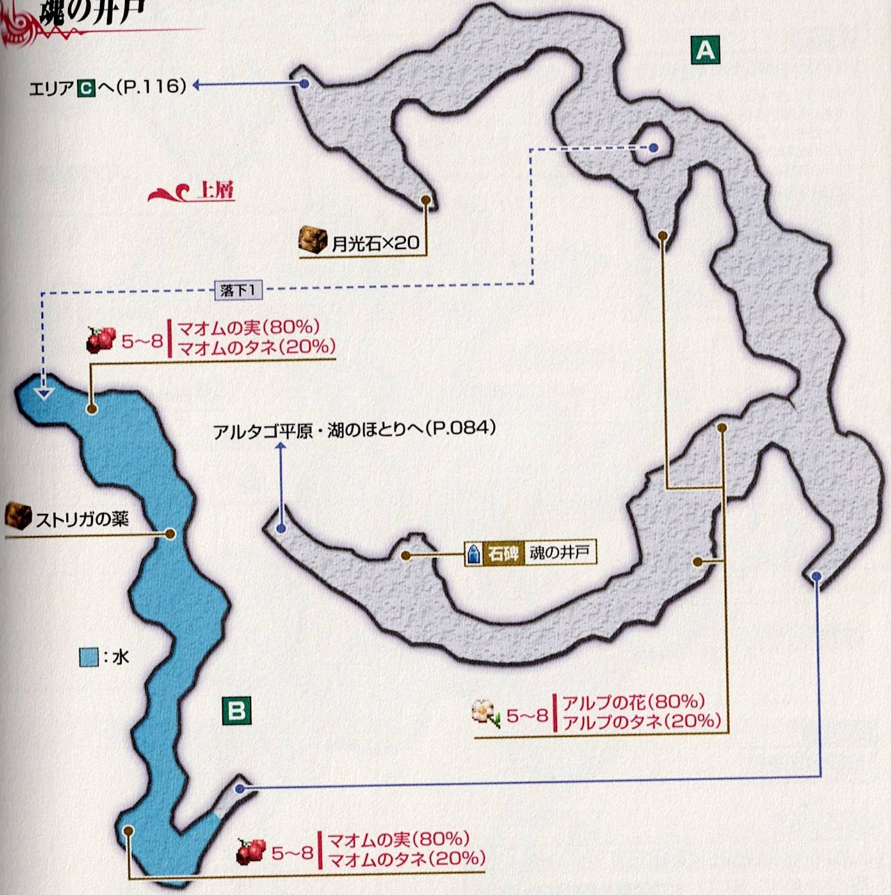
最終決戦となる太古の理《ルル=エンデ》との戦闘は、3つの部隊に分かれて行うことになる。部隊の編成はあらかじめ決まっているので、これまでのように戦闘に参加するメンバーだけでなく、仲間全員の武器や防具を整えてから挑もう。

■最終決戦時の編成

発生場所	発生条件
太古の理1戦目	ドギ、エルク、マイシェラ
太古の理2戦目	アイシャ、ガッシュ、クルシェ
太古の理3戦目	アドル

マップ攻略

魂の井戸



モンスターデータ

No.	名前	HP	弱点	素材
102	ギアナトレル	5180	―	獣の毛(58%)、獣の剛毛(17%)、巨獣の骨(23%)
103	ソルクロワ	1910	射	獣の大骨(66%)、獣の爪(33%)
104	アビスセイナ	2340	―	獣の硬皮(50%)、獣の薄皮(20%)、獣の骨(15%)、獣の爪(15%)
105	デアボルグ	5380	打	月光石(45%)、魂源石(18%)、獣の牙(13%)、巨獣の背骨(22%)
106	ノルナール	2140	打	月光石(76%)、魂源石(23%)
107	ソーラムジント	3020	斬	石化した小枝(57%)、結晶化した枝(28%)、月光石(11%)、魂源石(2%)
108	トラム=ガレム	5790	―	獣の皮(76%)、獣の骨片(23%)
109	ネクル	3680	―	巨獣の骨(50%)、獣の角(25%)、獣の爪(25%)
110	グルノウス	5590	―	巨獣の骨(55%)、獣のウロコ(27%)、巨獣の背骨(16%)
111	セタフィス	1540	打	月光石(76%)、獣の骨片(23%)
112	アルドファ	11400	―	巨獣の骨(50%)、獣の牙(25%)、巨獣の背骨(25%)
113	ルクフィート	2120	斬	獣の柔皮(50%)、獣の薄皮(25%)、獣の爪(25%)

魂の井戸

手順1 月詠の鈴

月詠の鈴を使う

行き止まりのように見えるが、抜け道の場所と同じように大きな紋章がある。ここで月詠の鈴を使うと、道が開けて奥に進めるようになる。

手順2

スイッチを押して紋章を出す

部屋の中央にあるスイッチを押すと、手前の部屋で作動していた回転レーザーが停止する。同時に大きな紋章が下の部屋の床に出現するので、そちらの部屋に向かうことになる。

スイッチを押して仕掛けを止める

宝箱を入手したあとは、部屋の中央にあるスイッチを押そう。すると手前の部屋で作動していた仕掛けが停止して、楽に戻れるようになる。

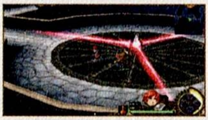
手順3

月詠の鈴を使う

回転レーザー

回転レーザーに注意して進もう

C の各部屋には、触れると100のダメージを受けるレーザーが回転する仕掛けがある。ここは回転レーザーの動きに合わせて移動するといい。複数設置されている部屋もあるので、その場合は慎重に移動しよう。



サブキャラクター紹介9

サイアス(双極の騎士)

ティアルナに従うサイアスの真の姿。イスカの長を守護する騎士として、圧倒的な剣の実力を持つ。魂の井戸の最深部でアドルたちの前に立ちふさがる。

ティアルナ

アルタゴ市の旧市街でマヤと暮らしていたティアの正体。イスカの里長としての力を秘めており、その使命からアルタゴ全土を破滅に導こうとしている。

手順4

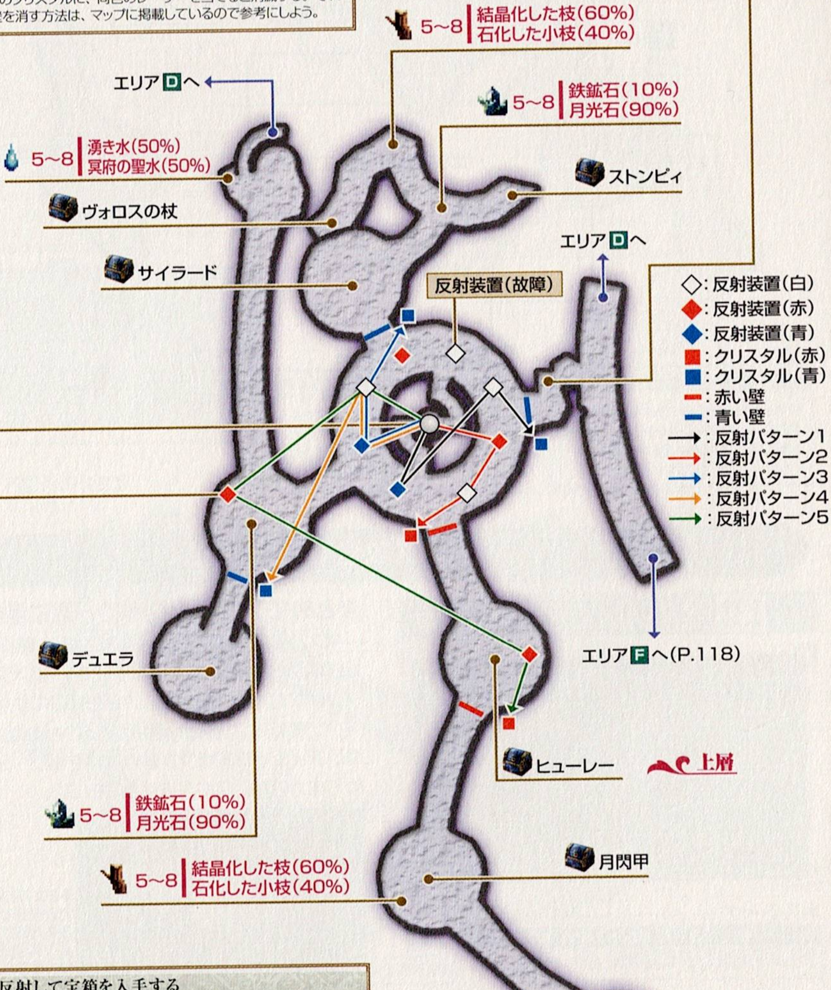
レーザーを反射させて壁を消滅させよう

レーザーの発射装置と周囲の反射装置は、攻撃すると向きを変えることができる。発射装置から出るレーザーは白色だが、色がついた反射装置を経由した場合はレーザーの色も変わる。なお、部屋から伸びる通路は、赤い壁や青い壁でふさがっている。この壁は近くにある同じ色のクリスタルに、同色のレーザーを当てると消滅する。それぞれの壁を消す方法は、マップに掲載しているので参考にしよう。

手順5

スイッチの向きを変える

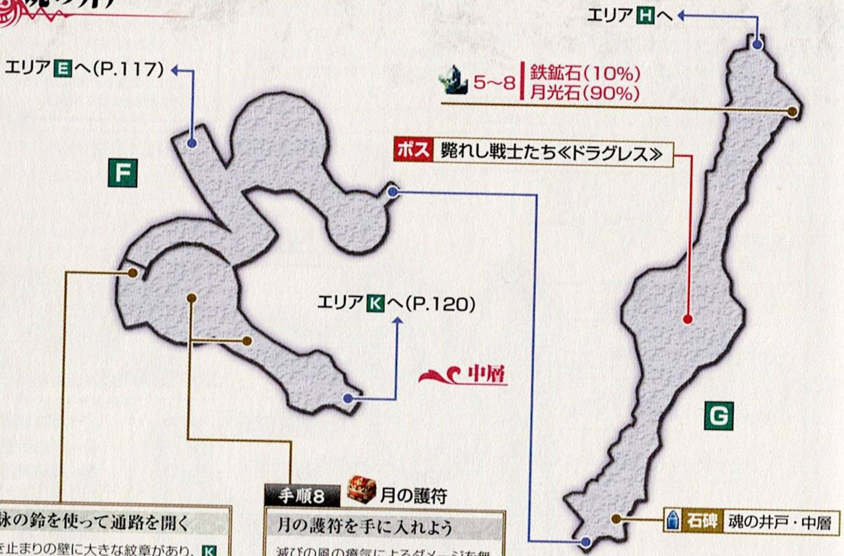
巨大なスイッチは、調べることで向きを変えることが可能だ。反対方向にオブジェクトを向かせると、行き止まりだった上の階層の通路に階段が出現し、先に進めるようになる。



光を反射して宝箱を入手する

この反射装置は写真の角度にレーザーを反射させる。これで月閃甲が入った宝箱の手前にある赤クリスタルに光を照射しやすくなる。壁が消えたら奥まで進んで、ハイパーカッターが入った宝箱も入手しておこう。

魂の井戸



月詠の鈴を使って通路を開く

行き止まりの壁に大きな紋章があり、K側から入って月詠の鈴を使うことで通路が開ける。これ以降は、FからKにショートカットして進めるようになる。

月の護符を手に入れよう

滅びの風の瘴気によるダメージを無効化する月の護符が手に入る。これを装備すると滅びの風が吹くKでもダメージを受けずに奥へ進める。

ボス攻略1

No.133 甦れし戦士たち《ドラグレス》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
53	58300	607	460	95	206	C	○

まとめてスタンを狙って一気に倒せ

ボスとは2体同時に戦うことになる。甦れし戦士たち《ドラグレス》は、攻撃手段が少ないうえにスタンしやすい。そのため、ドギを戦闘に参加させ、スタン値の高いスキルを利用するのが有効だ。素早いアイシャで逃げつつ溜め攻撃を出し、SPを溜めて威力の高いスキルを使うのもいい。

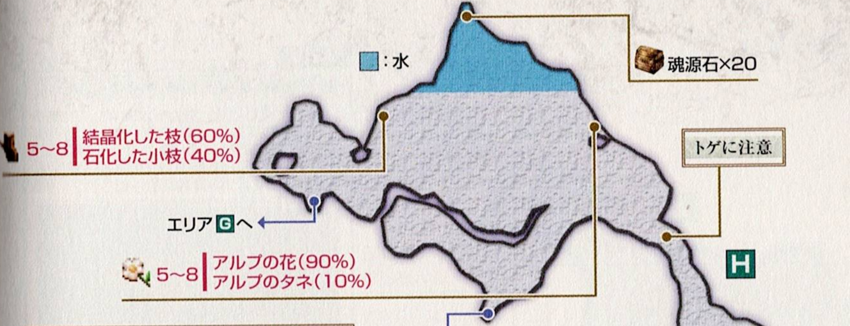
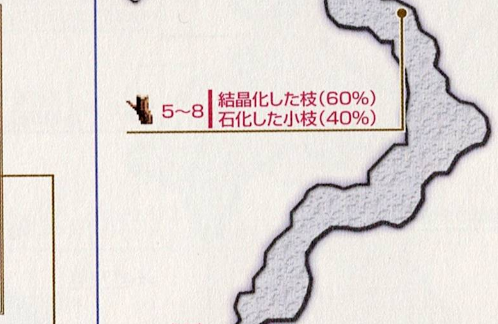
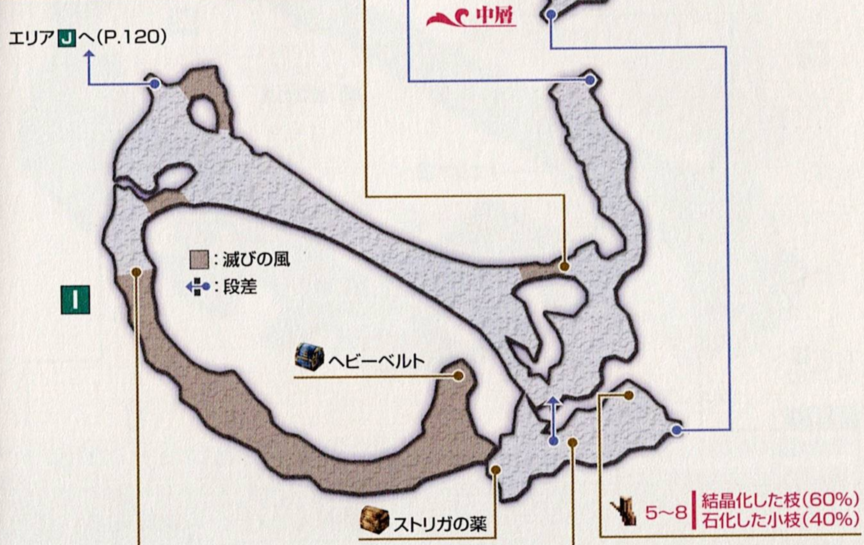
←EXTRAスキルで攻撃する場合は、2体同時に当たるように引きつけてから使おう。

注意すべき攻撃1
斬撃

右手の剣で正面をなぎ払う攻撃。ボスに向かって右側に移動すれば、簡単に避けることが可能。なぎ払った直後のスキを狙い、背後から反撃してダメージを与えていこう。

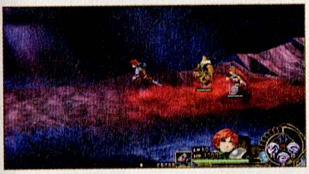
注意すべき攻撃2
突進

ジャンプしたあとに翼を広げて直線的に突進してくる。突進時の移動速度はかなり速いが、ボスの正面に立たないように移動すればそうそう当たらないので安心しよう。

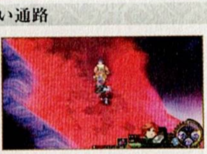
滅びの風の瘴気に注意

この場所に滞在するだけで、滅びの風の瘴気の影響でダメージを受け続けてしまう。さらに強風が吹いているので、回避を連続使用しないと前に進めない。強引に進むよりも、上の階層から大岩を落とした足場を進むほうが安全なのでオススメだ。



滅びの風の瘴気が続く長い通路

宝箱までの長い通路には、滅びの風が吹いている。ダメージを受ける覚悟で進めば宝箱を取れるが、回復系の道具を何個も使うことになる。そのため、素直に手順8で月の護符を手に入れてから戻ってこよう。

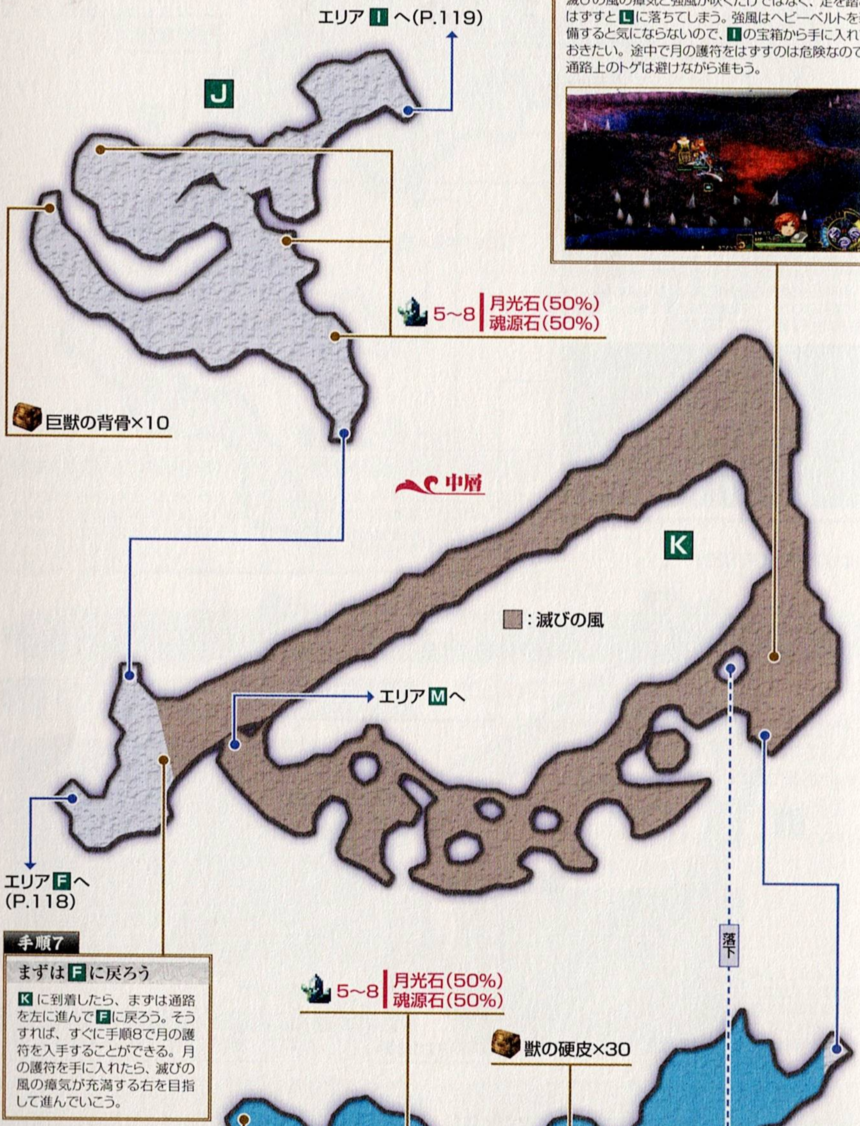


手順5

大岩を落として足場を作ろう

この場所の大岩を攻撃すると、下の階層に落とすことができる。大岩を落とし、その場所から飛び降りて足場となった大岩の上を通過しよう。これなら滅びの風による瘴気でダメージを受ける場所を避けて先に進める。

魂の井戸



手順7

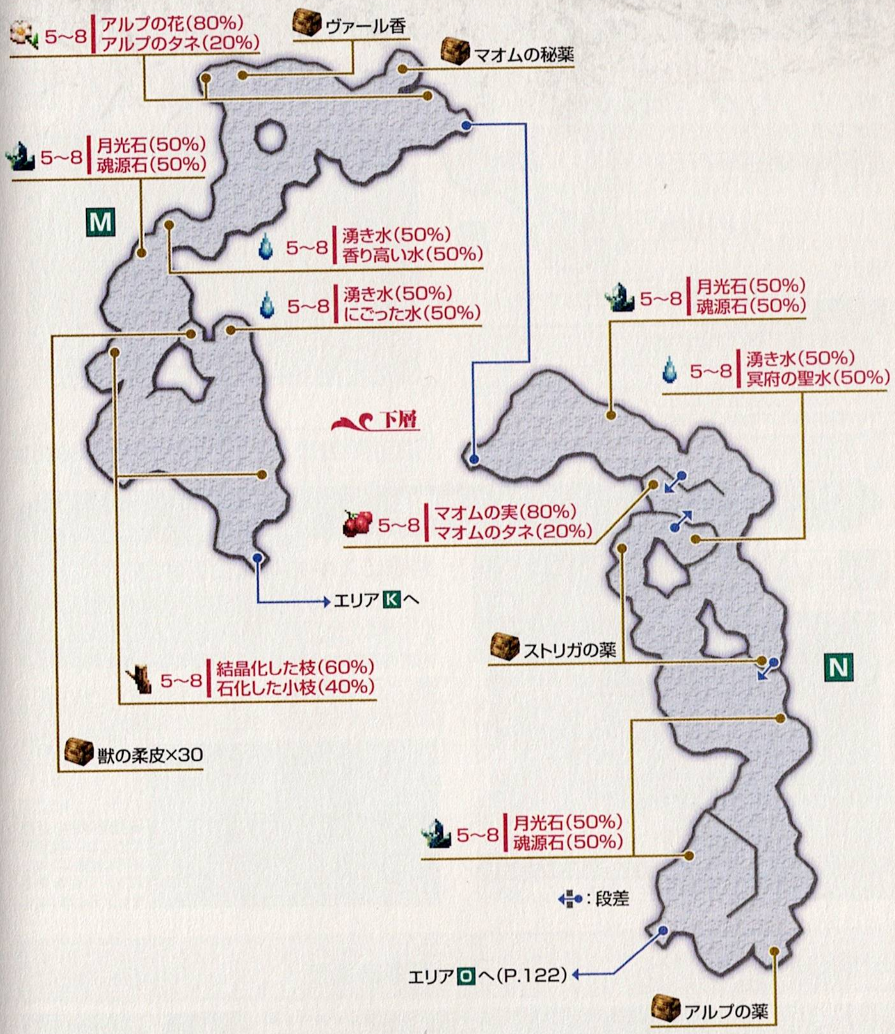
まずは F に戻ろう

K に到着したら、まずは通路を左に進んで F に戻ろう。そうすれば、すぐに手順8で月の護符を入手することができる。月の護符を手に入れたら、滅びの風の瘴気が充満する右を目指して進んでいこう。

手順9

滅びの風の瘴気と強風を乗り越える

滅びの風の瘴気と強風が吹くだけではなく、足を踏みはずすと L に落ちてしまう。強風はヘビーベルトを装備すると気にならないので、I の宝箱から手に入れておきたい。途中で月の護符をはずすのは危険なので、通路上のトゲは避けながら進もう。



魂源石と冥府の聖水を集めよう

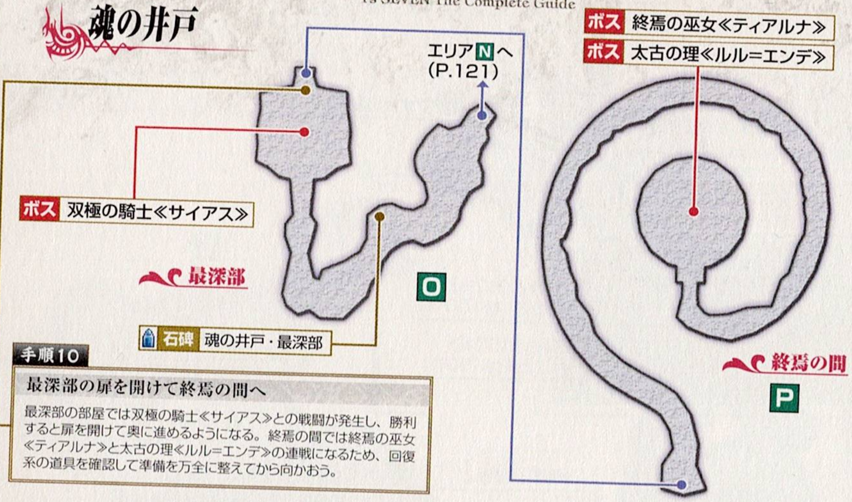
最強の武器や防具の合成では魂源石、クエスト⑯で合成しなければならない技の霊薬と敏の霊薬では冥府の聖水が必要になる。これらの素材は魂の井戸でしか入手できないうえに、採取場所が非常に少ないので集めるのに苦労する。そのため、下記のエリアを利用して、効率よく素材を集めたい。なお、その際は幸運のメダイユを装備して入手確率を100%にしておこう。

⬅武器の合成では魂源石を大量に消費する。採取場所を何回も訪れて、根気よく集めよう。

▶魂源石と冥府の聖水を採取しやすいエリア

魂源石	中層の J (3カ所)、下層の N (1カ所)、下層の M (3カ所)はいずれも50%の確率で出現
冥府の聖水	上層の E (1カ所)、下層の M (1カ所)のみ50%の確率で出現

魂の井戸



手順10

最深部の扉を開けて終焉の間へ

最深部の部屋では双極の騎士≪サイアス≫との戦闘が発生し、勝利すると扉を開けて奥に進めるようになる。終焉の間では終焉の巫女≪ティアルナ≫と太古の理≪ルル=エンデ≫の連戦になるため、回復系の道具を確認して準備を万全に整えてから向かおう。

ボス攻略2

No.134 双極の騎士≪サイアス≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
58	99500	677	587	103	229	AA	◎

的確にスキを突いて反撃していく

サイアスの攻撃は強力だが、直線的なものが多い。そのため、周囲を回るように移動すれば、ほとんどの攻撃を回避できる。攻撃後の短いスキに反撃していくことになるが、その際はスタン値が高いスキルを使ってスタンを狙うのが効果的だ。

←連続突きを避けたあとは、回避で素早く接近すれば、スキルで攻撃するチャンスとなる。

注意すべき攻撃1 十字衝撃波

剣を真上に掲げて十字に剣を振り、横方向に広い衝撃波を正面へと放つ。ヒット数が多いので大ダメージを受けやすい。予備動作を見たら回避で大きく移動して避けよう。

注意すべき攻撃2 残像衝撃波

残像→残像→本体の順に3連続で衝撃波を放つ。残像を見たら大きく間合いをとって衝撃波に備えよう。マップの外周に沿うように円を描いて移動すれば回避しやすい。

注意すべき攻撃3 極大衝撃波

大きくジャンプして画面から消えたあと、真上から落下して着地地点を中心に巨大な衝撃波を発生させる。ジャンプして画面外に消える予備動作を見たら、連続で回避を使用して落下地点からできる限り離れよう。反応が遅れて間に合わない場合は、タイミングを合わせてガードを行い、衝撃波によるダメージを防ぐようにしたい。

ボス攻略3

No.135 終焉の巫女《ティアルナ》

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
59	36600	618	540	104	234	B	◎

←ボスとアウドレヴェンが近いときに、EXTRAスキルを使って同時にダメージを与えよう。

周囲のモンスターを倒してボスを狙う

ティアルナとの戦いでは、アウドレヴェンが2体同時に出現する。アウドレヴェンが吸い込み攻撃を使うと戦いにくくなるので、先にアウドレヴェンを倒そう。その際はSPをなるべく温存し、ティアルナのみになったときに威力の高いスキルを使うといい。ティアルナの攻撃は離れていても当たるものばかりなので、間合いをとるよりも側面に回り込んで攻撃を避けやすくしておきたい。一定時間が経過するとティアルナがアウドレヴェンを1体ずつ復活させるので、そのたびに優先的に倒してティアルナに集中攻撃できるようにしよう。

モンスターデータ

No.	136	アウドレヴェン		スタン	D
Lv	58	HP	9180	浮かせ	◎

←連続でボスと戦うので、EXTRAとSPのゲージが満タンの状態でティアルナを倒そう。

注意すべき攻撃1
吸い込み

アウドレヴェンの特殊な攻撃で、地面に広がる青い波紋に触れると引き寄せられてしまう。これ自体に攻撃力はないが、ティアルナの攻撃を避けにくくなってしまう。

注意すべき攻撃2
拡散レーザー

ティアルナとアウドレヴェンの両方が使う攻撃で、小さなビームを扇状に発射する。回避を使って大きく移動して避けるか、タイミングよくガードするといいだろう。

注意すべき攻撃3
サンダーストーム

エリアの中央でティアルナが青い光を集めるのが予備動作となる。その後、ティアルナを中心に螺旋状に雷が飛んでくるので、エリアの端まで離れて広がった雷の隙間を抜けよう。予備動作から発動までの時間が長いので、落ち着いて対処すれば問題ない。雷の隙間を抜けたら、回避を使ってティアルナに接近し、反撃を加えよう。

注意すべき攻撃4
石化ビーム

真上に杖を振り上げて紫のオーラをまとい、正面に向けてビームを発射する。この攻撃に当たるとダメージだけではなく、石化の状態異常を受けてしまう。ビームの射程は非常に長いものの、直線的に発射されるので回避しやすい。予備動作を見てからティアルナに対して横方向に回避で素早く移動すれば、簡単に避けることができる。

ボス攻略4

No.138 太古の理《ルル=エンデ》[1]

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
57	83600	779	597	86	138	AAA	×

触手を倒してガードを崩そう

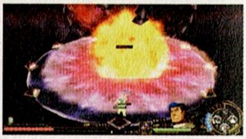
触手のHPを0にすると、スタン状態となってボス本体のガードが解ける。触手は地面に降りたときにダメージを与えられる。触手のHPは共通なので、広い範囲を攻撃できるスキルで複数の触手にまとめてダメージを与えるのが効果的だ。ボスのスタンに合わせてEXTRAゲージを溜めておき、ドギのEXTRAスキルを使って大ダメージを与えよう。

←凍結の状態異常がやっかいなので、対応策として灼熱の瞳を装備して挑むといい。

RUSH メテオストライク

RUSHデータ	発生条件	HP1/2以下	表示時間	7秒	解除ダメージ	2900	再使用時間	65秒以上
	備考	HP1/3以下になると、解除ダメージが4000になる						

HPが半分以下になると、RUSHを使うようになる。RUSH解除に成功するとスタンとなるのでダメージを与えるチャンスだが、失敗するとマップ全体に隕石を降らせてくる。このRUSHは攻撃の範囲が非常に広く、回避だけで避けるのは難しい。念のためにHPを回復してから、ガードをタイミングよく使って最小限の被害にとどめよう。



No.139 太古の理《ルル=エンデ》[2]

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
58	99500	850	626	87	141	B	×

一撃離脱で地道に戦え

立ち止まると連続で攻撃してくるので非常に危険。ボスの攻撃を回避で避けて、その合間に攻撃するヒットアンドアウェイを繰り返してダメージを与えていこう。ボスがスタンになるとダメージを与えやすいコアが出現するので、そこに威力の高いスキルやEXTRAスキルを使おう。

←円盤を撃つ攻撃は、接近できればほかの攻撃を気にせずダメージを与えるチャンス。

注意すべき攻撃1 火柱結界

腕をたたきつけて、触れるとダメージを受ける円形の炎を展開。炎は火柱となり、こちらに移動してくる。追い込まれないように広い場所のほうへ移動して避けよう。

注意すべき攻撃2 連続電撃攻撃

ボスに対して平行に伸びた電撃が進んでくる攻撃。左右に動く隙間を慎重に移動して避けるといい。回避後はボスの目の前まで進めるので、そのまま攻撃を仕掛けよう。

No.140 太古の理≪ルル=エンデ≫[3]

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
59	177000	812	559	89	144	D	×

←アドルのみで戦うため、HPは早めに回復して戦闘不能にならないよう気を配っておこう。

ルル=ベリエルを破壊して本体を攻撃

周囲に配置されたルル=ベリエルをすべて破壊すると、コアが出現してダメージを与えることが可能になる。あとは星方陣などの威力の高いスキルを使ってEXTRAゲージを溜め、EXTRAスキルを連発していく。これが最後の戦いなので、SPを回復する竜気の雫なども使い切って攻撃しよう。

←ルル=ベリエルを全滅させるとボスの形状が変化。同時に攻撃のパターンも変化する。

モンスターデータ

No.	137	ルル=ベリエル		スタン	AAA
Lv	59	HP	16200	浮かせ	×

←ボスの足元が赤く光ると、ダメージを受ける床が出現する。連続で回避して逃げよう。

注意すべき攻撃1
光球放出攻撃

赤く光る腕を振り、赤い光球を扇状に放出する。ルル=ベリエル破壊後は光球が巨大になって一定距離で爆発するため、光球の隙間を早めにすり抜けて回避しよう。

注意すべき攻撃2
全周囲連続衝撃波

紫のオーラをまとったあと、全周囲にスピードの遅い衝撃波を飛ばしてくる。左右に歩いてよけてもいいが、ガードを連続使用してSPを溜めるのに利用してもいいだろう。

注意すべき攻撃3
ビーム一斉射撃

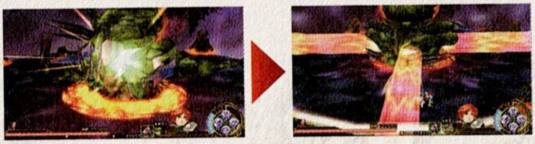
ボスの本体とルル=ベリエルから交差するようにビームを発射する。ルル=ベリエルを全滅させると、一度に発射されるビームは減るが、発射回数は増える。

注意すべき攻撃4
フロアパネルアタック

ルル=ベリエル全滅後に使う攻撃。足元のパネルが黄色く光ると、次の瞬間にそのパネル上に攻撃が発生する。黒いパネルは安全なので、回避を利用して逃げよう。

注意すべき攻撃5
回転レーザー攻撃

4方向にレーザーを発射しつつ回転する。ボスが突然画面一杯に表示されると使ってくるので、予備動作で見分けやすい。回転するレーザーは、引きつけてからの回避で無敵時間を利用して抜けるか、ガードを使ってEXTRAゲージを溜めつつ防ぐといい。その際は外周に近い位置で対処したほうが、タイミングを計りやすいので覚えておこう。



STAGE STRATEGY

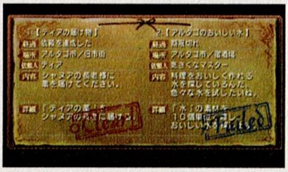
クエスト攻略

冒険日誌に登録されるクエストは、素材を集めるものからモンスターを退治するものまで全20種類もある。ここではクエストのコンプリートを目指した攻略をお届けしよう。

クエストの仕組みを把握しよう

特定の人物と会話して用事を頼まれた場合、依頼を受けるとクエストを受注したことになる。あとはクエストごとの手順をこなしていくと最終的にクリアとなり、お礼として報酬がもらえる。クエストの報酬ではお金だけでなく、貴重なアクセサリが手に入ることも多いので見逃さないように。

←受注期間の短いクエストを見逃すと、二度と冒険日誌に登録されないので注意しておこう。



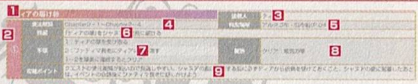
←期間内にクリアできなかった場合、Chapter7－2まで進むと冒険日誌に「Failed」と表示。

クエストの注意点

・受注期間がある場合、その期間内にクエストごとの手順を達成しないとクリア不可能になる
・クエストをクリアしたあとに、再び依頼人と会話しないと報酬が得られないこともある

クエストデータ

クエストデータの見方



1 クエスト名：クエストの名前
2 No.：クエストの番号
3 依頼人：クエストを依頼してくる人物。依頼人が???の場合は、発生場所に移動することで自動的にクエストが追加されることを示す
4 受注期間：クエストを受注できる期間。ストーリー攻略(P.038)のChapterで区分している。クリア期限が受注期間と異なる場合は( )で記している
5 発生場所：クエストの依頼が発生する場所を示している。詳細な場所はストーリー攻略内のマップ攻略(ページリンク先)を参照
6 詳細：クエストの詳細
7 手順：クエストをクリアするまでの手順を示す。複数の手順が存在する場合、番号をつけて区分している
8 報酬：クエストをクリアすることで得られる報酬。特定の手順をクリアしたときに得られる報酬は、手順と同じ番号をつけて記している
9 攻略ポイント：クエストをクリアするために役立つワンポイントアドバイス

クエストデータ

①	ティアの届け物		依頼人	ティア
	受注期間	Chapter2－1～Chapter2－4	発生場所	アルタゴ市・旧市街(P.041)
	詳細	「ティアの薬」をシャヌアの長老に届ける		
	手順	1：ティアの薬を受け取る 2：ファティマ長老にティアの薬を渡す 1～2を順番に達成するとクリア	報酬	クリア：竜気の雫(P.138)
	攻略ポイント	クエストの受注期間が非常に短く、見逃しやすいので要注意。シャヌアの里に出発する前に旧市街のティアの家に立ち寄り、必ずティアからの依頼を受けておくこと。シャヌアの里に到着したあとは、イベントの会話後にファティマ長老に話しかけておこう		

②	アルタゴのおいしい水		依頼人	気さくなマスター
	受注期間	Chapter2－1～Chapter6－1	発生場所	アルタゴ市・宿酒場(P.041)
	詳細	「水」の素材を10個単位で渡し、おいしい水を探す		
	手順	1：湧き水を10個渡す 2：にごった水を10個渡す 3：香り高い水を10個渡す 4：腐った水を10個渡す 3を達成するとクリア	報酬	1：400ゴールド 2：500ゴールド 3：1000ゴールド 4：100ゴールド クリア：ホークアイⅡ(P.137)
	攻略ポイント	香り高い水を10個渡した場合、その段階でクエストはクリアとなる。クエストをクリアしてしまうと、ほかの報酬が一切得られなくなるので気をつけよう。香り高い水以外の報酬を得ていないときは、ほかの素材を先に渡してゴールドを稼いでおくといい		

③ キレイな花の種		依頼人	花好きの娘
受注期間	Chapter2－1～Chapter6－1	発生場所	アルタゴ市・中央広場(P.041)
詳細	花や草を採取していると稀に手に入る「種」の素材を渡す		
手順	1：イコのタネを1個渡す	報酬	1：200ゴールド
	2：コモナのタネを1個渡す		2：300ゴールド
	3：サリメラのタネを1個渡す		3：400ゴールド
	4：ナドリのタネを1個渡す		4：500ゴールド
	5：ルゴットのタネを1個渡す		5：200ゴールド
	6：カミカのタネを1個渡す		6：300ゴールド
	7：ロキンのタネを1個渡す		7：400ゴールド
	8：チグルのタネを1個渡す		8：500ゴールド
	1～8を達成するとクリア		クリア：運気のオーブ(P.137)
攻略ポイント	それぞれのタネは貴重だが1個だけ渡せばOK。各地の採取場所でこまめに手に入れておきたい。なお、このクエストは1回ごとに報酬としてゴールドがもらえる。ショップに売るよりも高値なので、それぞれのタネを入手するたびに渡してゴールドを稼いでおこう		

④ お嬢様の宝石収集		依頼人	高貴なお嬢様
受注期間	Chapter2－1～Chapter6－1	発生場所	アルタゴ市・民家(P.041)
詳細	希少価値の高い「石」の素材を渡す		
手順	1：緑の石を1個渡す	報酬	1：2000ゴールド
	2：赤い石を1個渡す		2：3000ゴールド
	3：黒い石を1個渡す		3：5000ゴールド
	4：白い石を1個渡す		4：10000ゴールド
	1～4を達成するとクリア		クリア：シールドリングⅡ(P.137)
攻略ポイント	クエストに必要となる石の素材は、各地の採取場所やモンスターから入手することになる。なかなか集まりにくいが、1回ごとに報酬として多くのゴールドがもらえるのが魅力。石を入手するたびにまめにクエストをこなしておくように心がけたい		

⑤ 講義・アルタゴ各地の氏族		依頼人	熱心な学者
受注期間	Chapter2－1～Chapter6－1(クリア期限：いつでも)	発生場所	アルタゴ市・宿酒場(P.041)
詳細	各氏族に関係の深い地で採取できる「石」の素材を見せる		
手順	1：森炭石を見せる	報酬	1：シャヌアの民の講義が聞ける
	2：砂熱石を見せる		2：セグラムの民の講義が聞ける
	3：軽塵石を見せる		3：カイロスの民の講義が聞ける
	1～3を達成するとクリア		クリア：達人の心得(P.137)／その他の氏族の講義が聞ける
攻略ポイント	クエストの受注期間はChapter6－1までだが、受注さえしておけば、クリアはいつでも可能だ。手順を達成すると聞ける各講義は、その後も熱心な学者に話しかけることで何度も聞ける		

⑥ 講義・巨獣の生態		依頼人	熱心な学者
受注期間	Chapter2－1～Chapter6－1(クリア期限：いつでも)	発生場所	アルタゴ市・宿酒場(P.041)
詳細	大型の獣から採取できる珍しい素材を見せる		
手順	1：巨獣の骨を見せる	報酬	1：巨獣の特徴の講義が聞ける
	2：巨獣の背骨を見せる		2：巨獣の生態の講義が聞ける
	3：巨獣の体液を見せる		3：巨獣の謎の講義が聞ける
	1～3を達成するとクリア		クリア：蒼の勾玉(P.137)
攻略ポイント	クエスト⑤と同じように受注期間がChapter6－1までと制限がある。だが、一度受注さえしておけば、いつでもクリアできる。なるべく早い段階で受注しておくと、アルタゴ平原に巨獣が出現するChapter7－3以降でそれぞれの素材を手に入れやすくなる		

⑦ 洞窟道の獣退治		依頼人	冴えない行商人
受注期間	Chapter3－1～Chapter3－3	発生場所	アルタゴ市・宿酒場(P.041)
詳細	洞窟間道に現れるという凶暴な獣を倒す		
手順	岩獣鬼≪ギルダロス≫を倒すとクリア	報酬	クリア：パワーリストⅠ(P.137)
攻略ポイント	クエスト①と同じく受注期間が非常に短いので見逃しやすい。洞窟間道のボスである岩獣鬼≪ギルダロス≫を倒すと、クエストはクリアとなる。なお、クエストの報酬をもらうには、宿酒場に戻って冴えない行商人と会話しなければならないので覚えておこう		

⑧ 釣り竿折れても心は折れぬ		依頼人	穏やかな釣り人
受注期間	Chapter2－4～Chapter6－1	発生場所	シャヌアの里(P.048)
詳細	各地で採取できる「木」の素材を10個単位で渡す		
手順	1：平原の立ち木を10個渡す	報酬	1：500ゴールド
	2：森の若木を10個渡す		2：1000ゴールド
	3：乾いた古木を10個渡す		3：2000ゴールド
	4：枯れた硬木を10個渡す		4：5000ゴールド
	1～4を達成するとクリア		クリア：陽炎のブローチⅡ(P.137)
攻略ポイント	特定の素材を10個渡すたびに報酬としてゴールドがもらえるクエスト。これら木の素材は武器や防具の合成で必要になりがちなので、なるべく多めに採取しておきたい。クエストをクリアできるように、木の素材の所持数にも気を配っておこう		

⑨ 森の道祖神参り		依頼人	信心深い老婆
受注期間	Chapter2－4～Chapter6－1	発生場所	シャヌアの里・民家(P.048)
詳細	シャヌアの森の道祖神に、頼まれたお供え物を持っていく		
手順	1：カミカの実を2個受け取る	報酬	
	2：道祖神にカミカの実を5個供える		2：1000ゴールド
	3：白蛇の指輪を供える		3：1500ゴールド
	4：湧き水を5個消費して道祖神を掃除する		4：銀蛇の指輪(P.137)
	1～4を順番に達成するとクリア		クリア：2000ゴールド
攻略ポイント	クエストの手順では、素材以外にアクセサリが必要となる。白蛇の指輪はシャヌアの大樹の宝箱(P.052)から入手できるので利用するのが得策だ。なお、このクエストをクリアしておくと、クエスト⑬の報酬が増えるのでクリアしておいて損はない		

⑩ 謎の薬の材料集め

		依頼人	店主の娘
受注期間	Chapter3−5〜Chapter6−1	発生場所	セグラムの里・ショップ(P.059)
詳細	各地で採取できる「花」「葉」の素材を10個単位で渡す		
手順	1：イコの葉を10個渡す	報酬	1：500ゴールド
	2：コモナの花を10個渡す		2：1000ゴールド
	3：サリメラの葉を10個渡す		3：2000ゴールド
	4：ナドリの花を10個渡す		4：5000ゴールド
	1〜4を達成するとクリア		クリア：紫電の指輪Ⅱ(P.137)
攻略ポイント	依頼された素材を渡すたびに、報酬としてゴールドがもらえる。手順4で必要となるナドリの花は、Chapte4のカイロス峡谷などの採取場所から入手できる。そのため、Chapte3でクエストを受注しても、すぐにクリアするのは不可能となっている		

⑪ 風車職人のお手伝い

		依頼人	頑固な老職人
受注期間	Chapter5−4〜Chapter6−1	発生場所	カイロスの里・民家(P.071)
詳細	順番に頼まれる素材を集めて渡す		
手順	1：獣の羽毛を10個渡す	報酬	
	2：獣の厚皮を10個渡す		
	3：獣の薄皮を10個渡す		
	4：獣の羽根を10個渡す		
	1〜4を順番に達成するとクリア		クリア：決死の心得(P.137)
攻略ポイント	順番で素材を渡すことになるクエスト。これらの素材は武器や防具の合成で使用するものが多い。どれもモンスターを倒して入手する素材ばかりなので、特定の素材が不足している場合は、素材データ(P.142)を参考にして集めておこう		

⑫ 娘の贈り物は今いずこ

		依頼人	優しい父親
受注期間	Chapter5−6〜Chapter6−1	発生場所	カイロスの里・民家(P.071)
詳細	カイロス峡谷・北西部のどこかに落ちている大事な物を探し出す		
手順	1：無骨な耳飾りを見せる	報酬	
	2：派手な耳飾りを見せる		
	3：不思議な耳飾りを見せる		
	4：可愛らしい耳飾りを渡す		
	4を達成するとクリア		クリア：活力のベルトⅡ(P.137)
攻略ポイント	クエストを受注すると、それぞれの耳飾りをカイロス峡谷(P.070)で拾えるようになる。可愛らしい耳飾りを拾って渡せば、クエストはクリアとなる。ただし、これらの耳飾りは装備することも可能なので、クリア条件に関係なく1〜3の耳飾りも手に入れておくといい		

⑬ 森の道祖神参り・其の二

		依頼人	信心深い老婆
受注期間	Chapter7−3以降いつでも	発生場所	シャヌアの里・民家(P.048)
詳細	シャヌアの森の道祖神に、頼まれたお供え物を持っていく		
手順	1：ナドリの花を1個受け取る	報酬	
	2：道祖神にナドリの花を7個、ストリガの葉を5個供える		2：1000ゴールド
	3：枯れた硬木を20個、石化した小枝を20個消費して社を修繕する		3：2000ゴールド
	4：道祖神に五色の霊水を5個供える		4：パーティ全員の最大HPが100上昇
	1〜4を順番に達成するとクリア		クリア：5000ゴールド(クエスト⑨クリア時)、2000ゴールド(クエスト⑨未クリア時)
攻略ポイント	パーティ全員の最大HPが上昇するため、できる限り早くクリアしておきたいクエスト。手順4で使う五色の霊水は各霊場で手に入る。楽に集めるなら海の霊場(P.109)の採取場所を利用しよう。なお、クリア時の報酬のみクエスト⑨をクリアしていないと減少するので注意		

⑭ 迷子のピッカード探し

		依頼人	ピッカード飼いの少年
受注期間	Chapter7−3以降いつでも	発生場所	セグラムの里(P.059)
詳細	どこかに逃げた小動物「ピッカード」を探して少年の元に連れ戻す		
手順	7匹のピッカードを連れ戻すとクリア	報酬	クリア：紅の勾玉(P.137)
攻略ポイント	ピッカードは始まりの祠(P.043)、シャヌアの森・空き地(P.047)、シャヌアの森・大樹前(P.049)、洞窟間道(P.057)、炎の神殿(P.060)、荒野(P.091)、月影の道(P.094)で発見できる。1匹ずつしか捕まえることができないので、捕まえたらすぐに依頼人に渡しておこう		

⑮ 講義・アルタゴの五大竜

		依頼人	真面目な青年研究者
受注期間	Chapter7−2以降いつでも	発生場所	イスカの隠れ里・民家(P.084)
詳細	《竜の霊場》で採取できる「鉱石」の素材を見せる		
手順	1：地霊石を見せる	報酬	1：竜の祭壇の講義が聞ける
	2：火影石を見せる		2：竜の霊場の講義が聞ける
	3：風雲石を見せる		3：竜の秘石の講義が聞ける
	4：海鳴石を見せる		4：五大竜の役割の講義が聞ける
	5：月光石を見せる		5：竜の戦士の講義が聞ける
	1〜5を達成するとクリア		クリア：黒のタリスマン(P.137)
攻略ポイント	手順で見せることになる素材は、各霊場で採取可能。最終的に月光石まで必要になるため、クリアできるのはChapter10以降となる。ストーリーに深く関わる講義を聞きたい場合は、それぞれの素材を入手するたびに依頼人のもとへ訪れるようにするといい		

⑯ 特殊合成の実地試験

		依頼人	博識な工房長
受注期間	Chapter7−2以降いつでも	発生場所	イスカの隠れ里・ショップ(P.084)
詳細	工房の棚にある文献を参照し、イスカの工房で全ての霊薬の合成を行う		
手順	1：命の霊薬を合成する	報酬	
	2：力の霊薬を合成する		
	3：守の霊薬を合成する		
	4：技の霊薬を合成する		
	5：敏の霊薬を合成する		
	1〜5を達成するとクリア		クリア：霊気の呪符(P.137)
攻略ポイント	5種類の霊薬を合成しなければならない。それぞれの霊薬の合成で必要になる五色の霊水、冥府の聖水は非常に集めにくいので要注意。五色の霊水は海の霊場(P.109)、冥府の聖水は魂の井戸(P.121)の採取場所を利用して効率よく集めておこう		

⑰	セグラムの聖なる炎		依頼人	セグラムの戦士長
	受注期間	Chapter8－3以降いつでも	発生場所	アルタゴ市(P.103)
	詳細	セグラムの里の拝殿から聖なる炎を持ってくる		
	手順	1：獣牙の火筒を受け取る 2：セグラムの里の拝殿で獣牙の火種を入手する 3：戦士長に獣牙の火種を渡す 1～3を順番に達成するとクリア	報酬	クリア：紫電の指輪Ⅲ(P.137)
	攻略ポイント	クエストの受注期間は遅いものの、クリアするまでの手順は簡単。セグラムの里に行くときは、炎の印の転位を利用しよう。なお、このクエストをクリアすると、アルタゴ市のさまざまな場所に聖なる炎が灯され、街の見た目が若干変化するという特徴がある		

⑱	巨獣・一角獣退治		依頼人	？？？
	受注期間	Chapter2－2以降いつでも	発生場所	アルタゴ平原・外れ(P.045)
	詳細	アルタゴ平原の外れに居る巨獣《バルキリオス》を倒す		
	手順	一角獣≪バルキリオス≫を倒すとクリア	報酬	クリア：竜珠(P.139)
	攻略ポイント	モンスターと遭遇した段階で、冒険日誌にクエストが追加される。モンスターを倒すことでクリアとなり、同時に竜珠が手に入る。クエスト⑲⑳よりモンスターは弱いので、なるべく早い段階で竜珠を手に入れてダンジョンでの回復手段として活用しよう		

⑲	巨獣・砂喰い退治		依頼人	？？？
	受注期間	Chapter3－6以降いつでも	発生場所	セグラム砂漠・炎の神殿前(P.059)
	詳細	セグラム砂漠の東に居る巨獣《ソーディオルム》を倒す		
	手順	砂喰い≪ソーディオルム≫を倒すとクリア	報酬	クリア：ドギのEXTRAスキルが強化
	攻略ポイント	モンスターと遭遇するとクエストが追加される。モンスターを倒すと力の塊を落とし、それを調べるとドギのEXTRAスキルがLv3まで強化される。なお、Chapter6以前にモンスターを倒してもすぐに力の塊は出現せず、Chapter7以降になると出現する仕組みだ		

⑳	巨獣・大ムカデ退治		依頼人	？？？
	受注期間	Chapter3－4以降いつでも	発生場所	セグラム砂漠・外れ(P.058)
	詳細	セグラム砂漠の西に居る巨獣《ミリウルドゥ》を倒す		
	手順	大地蟲≪ミリウルドゥ≫を倒すとクリア	報酬	クリア：ガッシュのEXTRAスキルが強化
	攻略ポイント	クエスト⑲と同じく、倒すことでガッシュのEXTRAスキルがLv3まで強化される。こちらも力の塊が入手できるのはChapter7以降となるが、まともに戦うと非常に強いのでChapter6以前に倒すのは困難だ。ダメージを与えられるようになってから安全な場所を利用して戦おう		

クエスト⑱～⑳のモンスター攻略

クエスト⑱

No.114 一角獣≪バルキリオス≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
32	30100	414	212	57	93	A	△

背後に回り込んで攻撃する

一角獣≪バルキリオス≫の正面に立って戦うと、首振り攻撃や光球攻撃などの攻撃を仕掛けてくる。そのため、基本的に背後に回り込んで戦うことを心がけたい。モンスターの背後にいるときは、首振り攻撃や光球攻撃を使ってこないので、ダメージを受けるのは尻尾攻撃と足踏み攻撃などによる衝撃波のみとなる。どちらの攻撃も予備動作を見てから、回避で素早く離れると簡単に避けることが可能だ。攻撃を回避したら再び背後に張りつき、安全にダメージを与えていこう。

←正面に対しての攻撃は強力。まともに立ち向かうと苦戦するので、背後から攻め続けよう。

注意すべき攻撃1

首振り攻撃

長い首を前方になぎ払う攻撃。正面に対しての攻撃なので、真横まで移動して回避するといい。攻撃力が高いものの、背後に回り込んでいればあまり使わない。

注意すべき攻撃2

尻尾攻撃

尻尾を地面にたたきつけて攻撃する。背後に回り込んでいるときは、この攻撃を多用してくる。尻尾が上がる予備動作を見たら、急いで離れて攻撃範囲外へ逃げよう。

クエスト⑲

No.115 砂喰い≪ソーディオルム≫

ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
40	27800	427	288	69	119	B	△

遠距離から安全に攻撃を仕掛ける

このモンスターは常に地面に潜っており、攻撃するときのみ姿を現す。基本的に地面に潜っている最中が安全に攻撃するチャンスなので、その間に全力でダメージを与えよう。なお、多用してくる流砂攻撃と振り回し攻撃は、離れていれば楽に回避できる。そのため、アイシャやマイシェラで遠距離攻撃を狙うのも有効だ。まれに砂球を飛ばすが、予備動作を見てからガードで対処できる。

←流砂攻撃は連続で10回以上ガードができる。EXTRAゲージを溜めるために狙ってみよう。

注意すべき攻撃1

流砂攻撃

頭を地面に押しつけて流砂を発生させる。流砂に触れると吸い込まれてダメージを受ける。流砂に近づかなければ被害は受けないので、遠距離からダメージを与えよう。

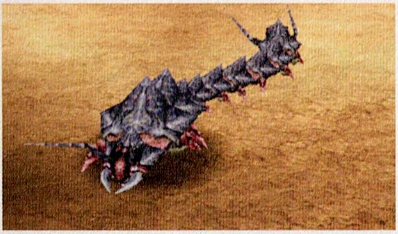
注意すべき攻撃2

振り回し攻撃

頭を振り回して周囲を攻撃する。予備動作がわかりにくいため、地面から頭を出したら離れておきたい。攻撃後は地面に潜るので、接近して頭に攻撃を仕掛けよう。

クエスト⑳

No.116 大地蟲≪ミリウルドゥ≫



ボスデータ

Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	スタン	浮かせ
47	46600	658	443	85	178	A	○

攻撃を出したあとのスキを狙おう

行動パターンは単調で、突進攻撃と回転尻尾攻撃のみを繰り出す。どちらも攻撃後にスキがあるので、そのときに攻撃を仕掛けよう。なお、モンスターは下の写真の位置まで入ってこれないため、その場所から攻撃すれば、低いレベルでも地道にダメージを与えて倒せるはずだ。その際は本体よりもダメージを与えやすい尻尾を狙おう。

←モンスターを誘い出し、この場所まで逃げて攻撃する。これを繰り返して安全に倒そう。

注意すべき攻撃1

突進

頭から白い煙を出すのが予備動作で、正面に進んで攻撃してくる。左右に移動すれば楽に回避できるが、連続でガードを行ってEXTRAゲージを溜めるのもいい。

注意すべき攻撃2

回転尻尾攻撃

尻尾をしならせたあとに、回転するように尻尾を振り回して周囲を攻撃する。接近さえしていなければ当たらないので、予備動作を確認したら間合いをとっておこう。

データ解析

DATA ANALYSIS

DATA ANALYSIS

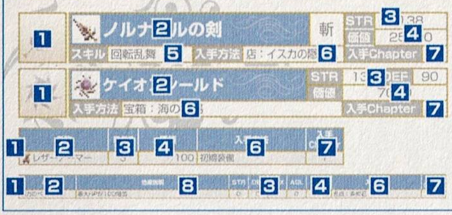
アイテム関連データ

ここではアイテムに関係するデータをひととおり掲載している。各アイテムの詳細データや入手方法はもちろん、ショップの販売リストも販売時期とあわせて確認できる内容になっている。

装備品データ

各キャラクターの装備品である、Weapon(武器)、Armor(体防具)、Shield(腕防具)、Accessory(アクセサリ)に関するデータをここで掲載。並び順はキャンプメニューのINVENTORY(目録)で閲覧できる順番に合わせてあり、アクセサリ以外は基本的にSTRやDEFの高い順に並んでいる。

装備アイテムデータの見方



1 アイテム画像:武器と盾以外はアイコンのみを表示
2 アイテム名:アイテムの名称。武器は攻撃属性も記載
3 能力値:装備した際に上昇する能力値を記載
4 価値:各アイテムの価値。ショップで購入する際はこの数値どおり、売却する際は1/2、合成費用は1/10となる
5 スキル:その武器で習得できるスキルの名称を記載
6 入手方法:「店」は購入できるショップ、「宝箱」は入手できるマップ、「合成」はキー素材を表記。そのほかはページリンク先を参照
7 入手Chapter:そのアイテムが入手可能になるChapter
8 効果説明:アクセサリの効果を解説

■Weapon(武器)

剣

アイテム名	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
ショートソード	斬	4	0	ー	初期装備	1
シャムシール	斬	8	500	ストリングス	店:アルタゴ市	1
長太刀	斬	10	1000	下突き	合成:鉄鉱石	1
グラディウス	斬	12	1000	ー	イベント(P.076)	6
ロングソード	斬	18	2000	ダッシュ斬り	店:シャヌアの里	2
セセロカッター	斬	23	3000	下突き	合成:森炭石	2
銀牙刀	斬	38	10000	ストリングス	店:セグラムの里	3
ワルーレ	斬	47	12000	ライズスラッシュ	合成:砂熱石	3
フラットセイバー	斬	84	15000	下突き	店:カイロスの里	5
金紗沙刀	斬	102	18000	回転乱舞	合成:軽灰石	5
グレートソード	打	114	20000	フォトンブレード	店:アルタゴ市	6
エストック	射	130	20000	スカッドソード	宝箱:エドナの故地	6
ノルナールの剣	斬	138	25000	回転乱舞	店:イスカの隠れ里	7
スピアーソード	射	138	25000	エリアルスラスト	店:イスカの隠れ里	7
ビーストスレイヤー	打	143	25000	フォトンブレード	店:イスカの隠れ里	7
キラー・ビー	射	146	30000	スカッドソード	店:シャヌアの里	7
カラベラ	斬	163	30000	ライズスラッシュ	合成:地霊石	7
ベアキラー	打	168	30000	パワースマッシュ	合成:地霊石	7
センセリック	射	172	35000	ビートダウン	店:セグラムの里	7
タルワール	斬	201	35000	ストリングス	合成:火影石	7
ヘヴィソード	打	207	35000	パワースマッシュ	合成:火影石	7
アイアンカッター	斬	212	40000	回転斬り	店:カイロスの里	7

名称	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
フェザーフルーレ	射	249	40000	エリアルスラスト	合成：風雲石	7
斬岩剣	打	255	40000	パワースマッシュ	合成：風雲石	7
ダマスカスソード	斬	262	50000	ライズスラッシュ	店：アルタゴ市	8
スレンダーソード	射	262	50000	ビートダウン	店：アルタゴ市	8
ジャイアントエッジ	打	269	50000	クイックブレイク	店：アルタゴ市	8
ミラージュエッジ	斬	290	50000	回転斬り	合成：海鳴石	8
クリスタルソード	射	290	50000	エリアルスラスト	合成：海鳴石	8
ツヴァイハンダー	打	298	50000	フォトンブレード	合成：海鳴石	8
ケイオスソード	斬	305	50000	星方陣	宝箱：海の霊場	8
イスカの古剣	斬	321	50000	下突き	店：イスカの隠れ里	9
オラクルソード	射	321	50000	スカッドソード	店：イスカの隠れ里	9
ヴァローナ	打	330	50000	クイックブレイク	店：イスカの隠れ里	9
赤陽の剣	斬	397	100000	星方陣	合成：月光石	10
アーシェル	射	397	100000	ビートダウン	合成：月光石	10
タイラントソード	打	407	100000	クイックブレイク	合成：月光石	10
ハイパーカッター	斬	357	100000	回転乱舞	宝箱：魂の井戸	10
カリオシリオン	全	457	0	星方陣	合成：月の秘石	10

拳

名称	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
皮の手袋	打	4	0	ー	初期装備	1
スファイライ	打	8	500	コンビネーション	店：アルタゴ市	1
獣皮の手甲	打	10	1000	アッパーカット	合成：獣の皮	1
鋼尖甲	打	17	2000	バッシュ	店：シャヌアの里	2
レザーガントレット	打	22	3000	コンビネーション	合成：森炭石	2
赤銅の籠手	打	36	10000	アッパーカット	店：セグラムの里	3
アピリーナックル	打	45	12000	シーザーラッシュ	合成：砂熱石	3
バク=ナク	打	80	15000	バッシュ	店：カイロスの里	5
ジェンナ	打	97	18000	ブラストキック	合成：軽灰石	5
ガントレット	打	104	20000	マイトクエイク	店：アルタゴ市	6
ガルマンセスタス	打	124	20000	クラッシュ	宝箱：エドナの故地	6
紫紺の籠手	打	131	25000	オーラインパクト	店：イスカの隠れ里	7
黒鉄のガントレット	打	139	30000	アースノッカー	店：シャヌアの里	7
キンリーセスタス	打	155	30000	クラッシュ	合成：地霊石	7
ヴィエムナックル	打	163	35000	シーザーラッシュ	店：セグラムの里	7
砂喰いの籠手	打	191	35000	回し蹴り	合成：火影石	7
黒銀の籠手	打	201	40000	ワイルドレイジ	店：カイロスの里	7
エルハーナックル	打	224	40000	オーラインパクト	合成：風雲石	7
獣骨のガントレット	打	249	50000	ストレート	店：アルタゴ市	8
巨獣のガントレット	打	276	50000	回し蹴り	合成：海鳴石	8
グレートアーム	打	290	50000	グランドスラム	宝箱：海の霊場	8
リーヌ=ジェンナ	打	305	50000	ワイルドレイジ	店：イスカの隠れ里	9
月閃甲	打	339	100000	グランドスラム	宝箱：魂の井戸	10
イノリィ	打	377	100000	ワイルドレイジ	合成：月光石	10
セリセントノア	打	434	0	グランドスラム	合成：月光石	10

弓

名称	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
ヒンディ	射	23	2000	ワイドアロー	初期装備	3
ロングボウ	射	34	10000	タンブルアロー	店：セグラムの里	3
カフェスの弓	射	42	12000	キラーホーネット	合成：乾いた古木	3
サインティボウ	射	76	15000	ステップショット	店：カイロスの里	5
オルキロの弓	射	92	18000	ハイドロショット	合成：枯れた硬木	5
コンポジットボウ	射	98	20000	スプレッドライン	店：アルタゴ市	6
カマサ	射	117	20000	アクアバースト	宝箱：エドナの故地	6
弦月の弓	射	124	25000	キラーホーネット	店：イスカの隠れ里	7
ウタ	射	131	30000	サマーソルト	店：シャヌアの里	7
ラピアフレア	射	147	30000	ヘヴィブラスト	合成：地霊石	7
セナコンポジット	射	155	35000	スカイワンダー	店：セグラムの里	7
セン=ア=パイル	射	181	35000	アクアバースト	合成：火影石	7
カタピタスボウ	射	191	40000	ステップショット	店：カイロスの里	7
キクレー	射	212	40000	ライジングアロー	合成：風雲石	7
ファルコンボウ	射	236	50000	ワスピーター	店：アルタゴ市	8
白金の弓	射	261	50000	ヘヴィブラスト	合成：海鳴石	8
アルバトロス	射	275	50000	カタラクトブルー	宝箱：海の霊場	8
ココ	射	289	50000	ライジングアロー	店：イスカの隠れ里	9
ヒューレー	射	321	100000	カタラクトブルー	宝箱：魂の井戸	10
エキドナの弓	射	357	100000	スカイワンダー	合成：月光石	10
オビスキュータ	射	411	0	カタラクトブルー	合成：海の秘石	10

斧槍

名称	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
ハルバード	斬	114	20000	草薙ぎ	初期装備	6
トライデント	斬	137	20000	乱舞・連閃斧	宝箱：エドナの故地	6
クレセントアックス	斬	145	25000	竜牙衝	店：イスカの隠れ里	7
グレイヴ	斬	153	30000	符術・爆雷陣	店：シャヌアの里	7
ストームアックス	斬	171	30000	螺旋斬り	合成：地霊石	7
バルディッシュ	斬	181	35000	兜割り	店：セグラムの里	7
コルセスカ	斬	211	35000	狼牙衝	合成：火影石	7
バハラ	斬	223	40000	斧技・飛び魚	店：カイロスの里	7
セティネ=ルイ	斬	261	40000	飛燕十文字	合成：風雲石	7
グレートアックス	斬	275	50000	符術・大蟻地獄	店：アルタゴ市	8
巨獣の戦矛	斬	305	50000	カマイタチ	合成：海鳴石	8
シド=ロンド	斬	320	50000	震撃十文字	宝箱：海の霊場	8
エグゼキューター	斬	337	50000	斧技・撃滅乱舞	店：イスカの隠れ里	9
デュエラ	斬	375	100000	震撃十文字	宝箱：魂の井戸	10
ソーンハリクス	斬	417	100000	乱舞・連閃斧	合成：月光石	10
ゼノ=アイデス	斬	480	0	震撃十文字	合成：月光石	10

杖

名称	属性	STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
祈祷の錫丈	射	76	15000	ウィンドカッター	初期装備	5
フェザーロッド	射	92	18000	トルネード	合成：軽灰石	5
マーブルロッド	射	124	25000	アブソプション	店：イスカの隠れ里	7
ロコリコの杖	射	131	30000	エアリアルピーク	店：シャヌアの里	7

		STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
ラシームジットの杖	射	147	30000	アセンション	合成：地霊石	7
トトマノの杖	射	155	35000	ミストウィンド	店：セグラムの里	7
クリスタルロッド	射	181	35000	トリスクラウド	合成：火影石	7
アルテオンロッド	射	191	40000	ストームガスト	店：カイロスの里	7
明鏡の錫丈	射	224	40000	バージ・ウィンド	合成：風雲石	7
アエーダスの秘杖	射	229	40000	エアリアルオーブ	宝箱：風の霊場	7
ミステルケイン	射	236	50000	デプレッション	店：アルタゴ市	8
プラマーロッド	射	275	50000	カームガスト	合成：海鳴石	8
白銀の錫丈	射	289	50000	アトミスカッター	店：イスカの隠れ里	9
ヴォロスの杖	射	321	100000	エアリアルオーブ	宝箱：魂の井戸	10
アークロッド	射	357	100000	エアリアルピーク	合成：月光石	10
アンテクリュスタ	射	411	0	エアリアルオーブ	合成：風の秘石	10

大槌

		STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
大木槌	打	42	10000	ハンマースタンプ	初期装備	3
鉄重石の槌	打	52	12000	ダッシュゲイザー	合成：砂熱石	3
ウォーハンマー	打	152	25000	クラップバウンド	店：イスカの隠れ里	7
クラディアック	打	161	30000	イグニスブレイズ	店：シャヌアの里	7
丸太落とし	打	179	30000	エンパワード	合成：地霊石	7
スカルハンマー	打	189	35000	ボルケーノ	店：セグラムの里	7
セグラムの重槌	打	221	35000	フルスイング	合成：火影石	7
アング=アリバス	打	226	35000	ドラゴンブレイズ	宝箱：炎の霊場	7
ストーンハンマー	打	233	40000	ダッシュゲイザー	店：カイロスの里	7
アセラー	打	274	40000	バーストスイング	合成：風雲石	7
ラバールハンマー	打	288	50000	プロヴォーク	店：アルタゴ市	8
岩喰いの槌	打	336	50000	メテオスマッシュ	合成：海鳴石	8
月影の大戦槌	打	353	50000	クリムゾンピラー	店：イスカの隠れ里	9
ストンピィ	打	393	100000	ドラゴンブレイズ	宝箱：魂の井戸	10
レヴォアック	打	437	100000	リボルブスイング	合成：月光石	10
エ=アルバズル	打	503	0	ドラゴンブレイズ	合成：炎の秘石	10

双刃

		STR	価値	スキル	入手方法	入手Chapter
エレの飛双刃	斬	18	2000	ホイール	初期装備	2
セン=レイオン	斬	23	3000	アッパーホイール	合成：森炭石	2
パセ=パセ	斬	138	25000	スピニングエッジ	店：イスカの隠れ里	7
ラニニアマキア	斬	146	30000	グラウンドバイト	店：シャヌアの里	7
クレイン双刃	斬	163	30000	ロックバイト	合成：地霊石	7
黒紫の飛双刃	斬	168	30000	ハーヴェルスピン	宝箱：地の霊場	7
チルダーク	斬	172	35000	バンディット	店：セグラムの里	7
双銀刃	斬	201	35000	クレストフォール	合成：火影石	7
アルドファ=シラー	斬	212	40000	スライディング	店：カイロスの里	7
クレドレレ	斬	249	40000	ランバリングハイ	合成：風雲石	7
チチャク	斬	262	50000	スティール	店：アルタゴ市	8
グラニー双刃	斬	305	50000	エアードチャージ	合成：海鳴石	8
イスカの古双刃	斬	321	50000	リーフブーメラン	店：イスカの隠れ里	9
サイラード	斬	357	100000	ハーヴェルスピン	宝箱：魂の井戸	10
金鎖の幻月刃	斬	397	100000	ランバリングハイ	合成：月光石	10
ラム=セーマ	斬	457	0	ハーヴェルスピン	合成：地の秘石	10

Armor（体防具）

鎧

名称	DEF	価値	入手方法	入手Chapter
レザーアーマー	3	100	初期装備	1
チェインメイル	6	300	店：アルタゴ市	1
キトロの鎧	12	1500	店：シャヌアの里	2
赤銅の鎧	28	3000	店：セグラムの里	3
白羽根の鎧	57	6000	店：カイロスの里	5
ドラグーンメイル	74	10000	店：アルタゴ市	6
スパイクドレザー	87	12000	宝箱：エドナの故地	6
月のプレートメイル	99	10000	店：イスカの隠れ里	7
ラメラーアーマー	106	15000	店：シャヌアの里	7
黒獣殻の鎧	120	20000	店：セグラムの里	7
フルプレート	142	25000	店：カイロスの里	7
リフレックス	156	30000	店：アルタゴ市	8
ケイオスアーマー	181	35000	宝箱：海の霊場	8
ガラ＝プレート	215	30000	店：イスカの隠れ里	9
ノノワル＝フレン	242	100000	店：イスカの隠れ里	10
セア＝アーマー	272	100000	合成：魂源石	10

軽装鎧

名称	DEF	価値	入手方法	入手Chapter
皮の胸当て	2	100	初期装備	1
チェインガード	5	250	店：アルタゴ市	1
鋼鉄の胸当て	10	1200	店：シャヌアの里	2
獣甲骨の胸当て	25	2500	店：セグラムの里	3
シルエラガード	52	5000	店：カイロスの里	5
ブレストガード	68	9000	店：アルタゴ市	6
ロリカ＝ムスクラ	82	10000	宝箱：エドナの故地	6
イーリス	91	9000	店：イスカの隠れ里	7
ボトカリの装甲	100	14000	店：シャヌアの里	7
クウィーラガード	114	19000	店：セグラムの里	7
六角獣の装甲	136	24000	店：カイロスの里	7
ジリーバハター	146	29000	店：アルタゴ市	8
レア＝スケイル	174	34000	宝箱：海の霊場	8
月暦の胸当て	208	29000	店：イスカの隠れ里	9
リーヌ＝イーリス	232	90000	店：イスカの隠れ里	10
ヌル＝ベイン	262	90000	合成：魂源石	10

服

名称	DEF	価値	入手方法	入手Chapter
バルケット	9	250	店：シャヌアの里	2
旅人のローブ	11	1500	宝箱：洞窟間道	3
ダブレット	23	2000	店：セグラムの里	3
光彩のローブ	50	4000	店：カイロスの里	5
クレインベスト	66	8000	店：アルタゴ市	6
チェインクロス	79	9000	宝箱：エドナの故地	6
新月のローブ	89	8000	店：イスカの隠れ里	7
レノの戦士服	98	13000	店：シャヌアの里	7
ロートクレイン	105	18000	店：セグラムの里	7
翠炎のローブ	132	23000	店：カイロスの里	7
ハーヴェストクロス	146	28000	店：アルタゴ市	8
ダルマティカ	166	33000	宝箱：海の霊場	8
ダークミシュラー	207	28000	店：イスカの隠れ里	9
リーヌ＝クレイン	224	80000	店：イスカの隠れ里	10
ヴォイドクロス	252	80000	合成：魂源石	10

Shield（腕防具）

盾

名称	STR	DEF	価値	入手方法	入手Chapter
バックラー	0	2	100	初期装備	1
スモールシールド	1	4	200	店：アルタゴ市	1
ロセット	2	8	1000	店：シャヌアの里	2
エーセル硬盾	3	14	2000	店：セグラムの里	3
バンデッドシールド	5	28	3000	店：カイロスの里	5
オウガシールド	10	36	5000	宝箱：エドナの故地	6
クレストシールド	6	39	4000	店：アルタゴ市	6
リィケンナ	8	57	4000	店：イスカの隠れ里	7
ガルマンシールド	10	78	6000	店：アルタゴ市	8
ケイオスシールド	13	90	7000	宝箱：海の霊場	8
イスカの盾	14	105	8000	店：イスカの隠れ里	9
赤月の盾	16	120	50000	店：イスカの隠れ里	10
イノセントシールド	20	140	50000	合成：魂源石	10

←武器以外で唯一変化するのが盾のグラフィック。主人公のアドルだけの特権だ。

腕輪

名称	DEF	価値	入手方法	入手 Chapter
木のブレスレット	2	100	初期装備	1
船乗りのミサンガ	3	200	店：アルタゴ市	1
羽毛のバングル	7	1000	店：シャヌアの里	2
黒鉄の腕輪	10	1500	合成：森炭石	2
レヴァードバングル	13	2000	店：セグラムの里	3
赤銅の腕輪	15	2500	合成：砂熱石	3
藍羽根のバングル	27	3000	店：カイロスの里	5
白鉄の腕輪	31	3500	合成：軽灰石	5

名称	DEF	価値	入手方法	入手 Chapter
鋼のブレスレット	37	4000	店：アルタゴ市	6
月のブレスレット	55	4000	店：イスカの隠れ里	7
紫金のバングル	62	5000	合成：地霊石	7
スカルブレスレット	74	6000	店：アルタゴ市	8
グレイスバングル	86	7000	合成：海鳴石	8
幻灯の腕輪	100	8000	店：イスカの隠れ里	9
月影のバングル	120	50000	店：イスカの隠れ里	10
アーラーゲンマ	140	50000	合成：魂源石	10

Accessory（アクセサリ）

名称	効果説明	STR	DEF	DEX	AGL	価値	入手方法	入手 Chapter
鍛錬の首輪 I	スキル使用時に上昇するスキル経験値が1増加	0	0	0	0	1000	合成：泥粘石	4
鍛錬の首輪 II	スキル使用時に上昇するスキル経験値が2増加	0	0	0	0	10000	合成：火影石	7
鍛錬の首輪 III	スキル使用時に上昇するスキル経験値が3増加	0	0	0	0	50000	宝箱：海の霊場(P.108)	8
紫電の指輪 I	敵に与えるスタン値が1割増加	0	0	0	0	1000	合成：鉄鉱石	3
紫電の指輪 II	敵に与えるスタン値が2割増加	0	0	0	0	10000	合成：鉄鉱石	7
紫電の指輪 III	敵に与えるスタン値が3割増加	0	0	0	0	50000	クエスト⑰(P.128)	8
活力のベルト I	最大HPが100増加	0	0	0	0	1000	合成：森炭石	2
活力のベルト II	最大HPが300増加	0	0	0	0	10000	合成：地霊石	7
活力のベルト III	最大HPが500増加	0	0	0	0	20000	合成：地霊石	7
パワーリスト I	STRが10増加	10	0	0	0	1000	合成：砂熱石	3
パワーリスト II	STRが30増加	30	0	0	0	10000	合成：火影石	7
パワーリスト III	STRが50増加	50	0	0	0	20000	合成：火影石	7
シールドリング I	DEFが10増加	0	10	0	0	1000	合成：森炭石	2
シールドリング II	DEFが30増加	0	30	0	0	10000	合成：地霊石	7
シールドリング III	DEFが50増加	0	50	0	0	20000	合成：地霊石	7
ホークアイ I	DEXが10増加	0	0	10	0	1000	合成：軽灰石	5
ホークアイ II	DEXが30増加	0	0	30	0	10000	合成：風雲石	7
ホークアイ III	DEXが50増加	0	0	50	0	20000	合成：風雲石	7
陽炎のブローチ I	AGLが10増加	0	0	0	10	1000	合成：重硬石	6
陽炎のブローチ II	AGLが30増加	0	0	0	30	10000	合成：海鳴石	8
陽炎のブローチ III	AGLが50増加	0	0	0	50	20000	合成：海鳴石	8
ストーンリング	攻撃した敵を一定確率で石化の状態異常にする	0	5	0	0	10000	合成：鉄鉱石	7
アイスリング	攻撃した敵を一定確率で凍結の状態異常にする	0	0	5	0	10000	合成：鉄鉱石	8
ポイズンリング	攻撃した敵を一定確率で毒の状態異常にする	5	0	0	0	10000	合成：鉄鉱石	7
フレイムリング	攻撃した敵を一定確率で燃焼の状態異常にする	5	0	0	0	10000	合成：鉄鉱石	7
ルーンリング	攻撃した敵を一定確率で混乱の状態異常にする	0	0	5	0	10000	合成：鉄鉱石	7
グラビティリング	攻撃した敵を一定確率で過重の状態異常にする	0	5	0	0	10000	合成：鉄鉱石	7
金のペンダント	石化の状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：軽灰石	5
灼熱の瞳	凍結の状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：重硬石	6
白蛇の指輪	毒の状態異常を予防する	0	5	0	0	10000	合成：森炭石	2
銀蛇の指輪	毒の状態異常を予防する	10	10	0	0	10000	クエスト⑨(P.127)	2
石綿のマフラー	燃焼の状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：砂熱石	3
ルーンピアス	混乱の状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：軽灰石	5
銀の羽根飾り	過重の状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：森炭石	3
魔除けの数珠	呪いの状態異常を予防する	0	0	0	0	10000	合成：軽灰石	5
白のタリスマン	すべての状態異常を予防する	0	0	0	0	50000	宝箱：シャヌアの森・大樹前(P.049)、魂の井戸(P.116)	6
黒のタリスマン	15%の確率でダメージを無効化する	0	0	0	0	50000	クエスト⑮(P.128)	10
サファイアの輝石	ダメージを受けると、SPを2入手	0	0	0	0	20000	宝箱：炎の霊場(P.093)	7
ルビーの輝石	ダメージを受けると、EXTRAを1.5%入手	0	0	0	0	30000	宝箱：風の霊場(P.096)	7
闘気のバンダナ	攻撃時に得られるSPが1.5倍になる	0	0	0	0	100000	店：ザンジバル商会	3
霊気の呪符	スキルで得られるEXTRAゲージが1.5倍になる	0	0	0	0	50000	クエスト⑯(P.128)	10
幸運のメダイユ	レアアイテムを入手しやすくなる(P.035)	0	0	0	0	10000	店：ザンジバル商会	1
盗賊の手袋	倒した敵が落とすゴールドが1.5倍になる	0	0	0	0	20000	店：ザンジバル商会	1
竜騎士の紋章	手に入る経験値が1,25倍になる	0	0	0	0	50000	店：ザンジバル商会	8
精霊の冠	徐々にHP回復(約1秒ごとに最大HPの0.45%)	0	0	0	0	50000	宝箱：海の霊場(P.107)	8
身代わりの偶像	戦闘不能時に装備者を復活させる(アイテムは消滅)	0	0	0	0	50000	店：ザンジバル商会	3
ブラッドネイル	敵にダメージを与えるたびに最大HPの0.125%回復	0	0	0	0	50000	宝箱：風の霊場(P.100)	7
ヘビーベルト	足が遅くなる代わりに強風に流されなくなる	0	0	0	0	30000	宝箱：魂の井戸(P.119)	10
獣魂の小槌	STR、DEF、DEX、AGLが(倒した敵の数／200)上昇	0	0	0	0	10000	宝箱：地下水道(P.066)	4
銀の千里眼	ミニマップ上に「敵」「宝箱」「素材」「NPC」の位置を示す	0	0	0	0	10000	宝箱：荒野(P.091)	8
達人の心得	クリティカル攻撃の確率が10%上昇	0	0	0	0	10000	クエスト⑤(P.127)	5
決死の心得	HPが少ないほど与えるダメージが増加(HP1のとき1.5倍)	5	0	0	0	10000	クエスト⑪(P.128)	5
蒼の勾玉	SPの消費量が3／4になる	0	0	5	0	5000	合成：鉄鉱石	2
紅の勾玉	SPの消費量が1／2になる	0	0	5	0	10000	クエスト⑭(P.128)	7
運気のオーブ	移動中、約2秒に1度(レベルの0.975乗)の経験値を入手	0	0	0	5	10000	クエスト③(P.127)	5
英気のオーブ	移動中、約1秒に1度SPを1.5入手	0	0	5	0	10000	合成：鉄鉱石	10
神速のオーブ	移動速度が30%上昇	0	0	0	5	10000	宝箱：アルタゴ平原・西部(P.056)	8
無骨な耳飾り	カイロスの峡谷に落ちていた、木製の耳飾り	5	0	0	0	1000	クエスト⑫(P.128)	5
派手な耳飾り	カイロスの峡谷に落ちていた、真っ赤な耳飾り	8	0	0	0	1000	クエスト⑫(P.128)	5
不思議な耳飾り	カイロスの峡谷に落ちていた、不思議な耳飾り	20	20	0	0	1000	クエスト⑫(P.128)	5
可愛らしい耳飾り	カイロスの峡谷に落ちていた、可愛らしい耳飾り	15	10	0	0	1000	クエスト⑫(P.128)	5

メニューアイテムデータ

△ボタンで開くアイテムメニューに並んでいる各種アイテムのデータを、ゲーム中の並び順に合わせて掲載している。ちなみにキャンプメニューから閲覧できるINVENTORY(目録)では、USEは「道具」、EVENT、EQUIP、SYMBOLは「その他」に分類されている(P.013)。

メニューアイテムデータの見方

価値：各アイテムの価値。ショップで購入する際はこの数値どおり、売却する際は1／2、合成費用は1／10となる
所持数：そのアイテムを一度に所持できる最大数。USEは難易度で変化(EASY／NORMAL／HARD&NIGHTMARE)
効果説明：アイテムの効果を解説している
入手方法：入手できる手段とタイミング(Chapter)を記載。宝箱の場合は置いてあるマップも表記

←メニューアイテムは全50種類。すべてそろったときの達成感はなかなかのもの。

■USE(道具)

アイテム	価値	所持数	効果説明	入手方法
イコの薬	100	9／5／3	使用した本人のHPを50回復する	ショップ・合成(Chapter1以降)
サリメラの薬	500	9／5／3	使用した本人のHPを200回復する	ショップ(Chapter1以降)、合成(Chapter3以降)
ナドリの薬	1200	9／5／3	使用した本人のHPを500回復する	ショップ(Chapter3以降)、合成(Chapter5以降)
ストリガの薬	3000	9／5／3	使用した本人のHPを1000回復する	ショップ・合成(Chapter7以降)
アルプの薬	8000	9／5／3	使用した本人のHPを2000回復する	合成(Chapter10以降)
命の霊薬	10000	9／5／3	使用した本人のHPの最大値が100増える	合成(Chapter7以降)
力の霊薬	10000	9／5／3	使用した本人のSTRの最大値が10増える	合成(Chapter7以降)
守の霊薬	10000	9／5／3	使用した本人のDEFの最大値が10増える	合成(Chapter7以降)
技の霊薬	10000	9／5／3	使用した本人のDEXの最大値が10増える	合成(Chapter10以降)
敏の霊薬	10000	9／5／3	使用した本人のAGLの最大値が10増える	合成(Chapter10以降)
ミルラ香	800	9／3／1	仲間全員のHPを150回復する	ショップ(Chapter1以降)、合成(Chapter2以降)
セブリナ香	3000	9／3／1	仲間全員のHPを500回復する	ショップ(Chapter3以降)、合成(Chapter5以降)
ヴァール香	10000	9／3／1	仲間全員のHPを1000回復する	合成(Chapter10以降)
カミカの秘薬	200	9／3／1	仲間全員のHPを100回復する(戦闘不能の仲間を含む)	ショップ(Chapter1以降)、合成(Chapter2以降)
チグルの秘薬	1000	9／3／1	仲間全員のHPを300回復する(戦闘不能の仲間を含む)	ショップ(Chapter3以降)、合成(Chapter5以降)
マオムの秘薬	3000	9／3／1	仲間全員のHPを1000回復する(戦闘不能の仲間を含む)	合成(Chapter10以降)
万能薬	500	9／9／9	あらゆる状態異常を回復する	合成(Chapter2以降)
竜気の雫	5000	9／3／1	SPを100回復する	合成(Chapter7以降)
時の鏡	1000	9／5／3	敵の動きを一定時間止める(ボス戦では無効)。一度使うと壊れる	ザンジバル商会(初期販売品)
竜仙果	10000	—	敵の持つ素材がわかるようになる。一度使えば効果は永続	宝箱：アルタゴ平原・西部(Chapter3−2)

「その他」のアイテム補足

INVENTORY(目録)の「その他」に分類されるアイテムは、基本的にメニューアイテムのEVENT、EQUIP、SYMBOLのいずれかに含まれる。ところが、右の7種類のアイテムは例外で、INVENTORYでしか確認できない。

▶メニューに登録されない「その他」アイテム
・公王の紹介状　・ティアの薬　・将軍の書状　・緋晶石
・獣牙の火種　・獣牙の火筒　・ピッカード

■EVENT（イベントアイテム）

アイテム	価値	所持数	効果説明	入手方法
冒険日誌	－	－	さまざまな冒険の記録が閲覧できる（P.014）	初期所持品
アルタゴの地図	－	－	現在地および目的地がわかるほか、転位する際に使用（P.005）	イベント（Chapter1－1）
大樹の鍵	－	－	シャヌアの大樹の入口を開く鍵	イベント（Chapter2－4）
原始の樹液	－	－	シャヌアの大樹をクリアするために必要	宝箱：シャヌアの大樹（Chapter2－5）
神殿の鍵	－	－	炎の神殿の入口を開く鍵	イベント（Chapter3－5）
鳴石の風管	－	－	風の聖地をクリアするために必要	宝箱：風の聖地（Chapter5－5）
公王の指輪	－	－	遺跡島の扉を開く	イベント（Chapter6－1）
水妖の像	－	－	エドナの故地をクリアするために必要	宝箱：エドナの故地（Chapter6－2）
月詠の鈴	－	－	イスカの民の結界を解除するために必要	イベント（Chapter7－3）
ティアの髪飾り	－	－	月の霊場に入るために必要	イベント（Chapter9－3）

■EQUIP（パーティ装備アイテム）

アイテム	価値	所持数	効果説明	入手方法
金剛石の靴	－	－	マップ上のトゲを粉砕しながら移動できる	宝箱：シャヌアの大樹（Chapter2－5）
夜光石	5000	999	暗闇マップでの視界が広がり、ミニマップが閲覧可能になる	竜車の行商人／ザンジバル商会（Chapter3以降）、イベント（P.054）
氷霧の結晶	－	－	溶岩の上を移動できるようになる	宝箱：炎の神殿（Chapter3－7）
緑風のマント	－	－	風が吹き出している場所で高く浮くことができる	宝箱：風の聖地（Chapter5－5）
海神の護符	－	－	水中で呼吸ができる（酸素ゲージが出なくなる）	宝箱：エドナの故地（Chapter6－2）
鋼鉄の爪	－	－	氷の上を滑らずに移動できるようになる	宝箱：海の霊場（Chapter8－6）
月の護符	－	－	高濃度の滅びの風の瘴気によるダメージを防ぐ	宝箱：魂の井戸（Chapter10－2）
竜珠	－	－	あらゆる場所で体力の自然回復を可能にする	クエスト⑱【巨獣・一角獣退治】
闘神の刻印	1000000	999	EXTRAゲージの自然増加速度が3.5倍になる	ザンジバル商会（Chapter3以降）
風魔の壷	50000	999	アイテムを拾い集める範囲を大幅に広げる	ザンジバル商会（初期販売品）

■SYMBOL（シンボルアイテム）

アイテム	価値	所持数	効果説明	入手方法
月の印	－	－	始まりの祠で授かった力。EXTRAスキルが使えるようになる	始まりの祠クリア時（Chapter1－3）
地の印	－	－	地の祭壇で授かった力。パーティ支援効果が使えるようになる	シャヌアの大樹クリア時（Chapter2－5）
炎の印	－	－	炎の祭壇で授かった力。空間転位が使えるようになる	炎の神殿クリア時（Chapter3－7）
風の印	－	－	風の祭壇で授かった力。高速チャージが使えるようになる	風の聖地クリア時（Chapter5－5）
海の印	－	－	海の祭壇で授かった力。EXTRAスキルが強化される	エドナの故地クリア時（Chapter6－2）
地の秘石	－	－	≪豊穣≫を司る地竜から授かった不思議な石	地の霊場クリア時（Chapter7A－5）
炎の秘石	－	－	≪活力≫を司る焔竜から授かった不思議な石	炎の霊場クリア時（Chapter7B－9）
風の秘石	－	－	≪息吹≫を司る風竜から授かった不思議な石	風の霊場クリア時（Chapter7C－6）
海の秘石	－	－	≪繁栄≫を司る海竜から授かった不思議な石	海の霊場クリア時（Chapter8－6）
月の秘石	－	－	≪調和≫を司る月竜から授かった不思議な石	月の霊場クリア時（Chapter9－5）

合成データ

冒険日誌の「合成」に登録される合成データを順番どおりに掲載。基本的にはキー素材(素材1)を入手すれば冒険日誌に登録されるが、各キャラクターの最強武器のみ、Chapter10でイスカの隠れ里のショップへ行くまで登録されない。

合成データの見方

No.：冒険日誌の「合成」に対応する番号
アイテム名：合成で作成できるアイテムの名称
合成費用：合成の際にかかるお金
素材1～4：必要な素材とその数(最大4種類)
合成可能Chapter：合成が可能になるChapter

No.	アイテム名	合成費用	素材1	素材2	素材3	素材4	合成可能Chapter
1	長太刀	100	鉄鉱石(20)	獣の骨片(20)			1
2	セセロカッター	300	森炭石(20)	鉄鉱石(20)	獣の骨(20)		2
3	ワルーレ	1200	砂熱石(20)	鉄鉱石(20)	獣の大骨(20)		3
4	金紗沙刀	1800	軽灰石(20)	鉄鉱石(20)	獣の角(20)		5
5	カラベラ	3000	地霊石(10)	鉄鉱石(20)	獣の背骨(20)		7
6	ベアキラー	3000	地霊石(10)	鉄鉱石(20)	獣の背骨(20)		7
7	タルワール	3500	火影石(10)	鉄鉱石(20)	獣の爪(20)		7
8	ヘヴィソード	3500	火影石(10)	鉄鉱石(20)	獣の爪(20)		7
9	斬岩剣	4000	風雲石(10)	鉄鉱石(20)	獣の牙(20)		7
10	フェザーフルーレ	4000	風雲石(10)	鉄鉱石(20)	獣の牙(20)		7
11	ミラージュエッジ	5000	海鳴石(10)	鉄鉱石(20)	獣の角(20)		8
12	ツヴァイハンダー	5000	海鳴石(10)	鉄鉱石(20)	獣の角(20)		8
13	クリスタルソード	5000	海鳴石(10)	鉄鉱石(20)	獣の角(20)		8
14	赤陽の剣	10000	月光石(10)	鉄鉱石(20)	巨獣の骨(20)		10
15	タイラントソード	10000	月光石(10)	鉄鉱石(20)	巨獣の骨(20)		10
16	アーシェル	10000	月光石(10)	鉄鉱石(20)	巨獣の骨(20)		10
17	カリオシリオン	0	月の秘石(1)	魂源石(50)	巨獣の背骨(30)		10
18	獣皮の手甲	100	獣の皮(20)	獣の骨片(10)			2
19	レザーガントレット	300	森炭石(10)	獣の厚皮(30)	獣の骨(20)		2
20	アピリーナックル	1200	砂熱石(10)	鉄鉱石(10)	獣の大骨(20)	獣の硬皮(30)	3
21	ジェンナ	1800	軽灰石(10)	獣の薄皮(30)	獣のウロコ(10)	獣の角(20)	5
22	キンリーセスタス	3000	地霊石(10)	獣の厚皮(30)	獣の爪(20)		7
23	砂喰いの籠手	3500	火影石(10)	獣の硬皮(30)	獣の牙(20)		7
24	エルハーナックル	4000	風雲石(10)	獣の薄皮(30)	獣の角(20)		7
25	巨獣のガントレット	5000	海鳴石(10)	獣のウロコ(30)			8
26	イノリィ	10000	月光石(5)	獣の薄皮(50)			10
27	セリセントノア	0	月光石(50)	魂源石(50)	獣の硬皮(50)		10
28	カフェスの弓	1200	乾いた古木(20)	砂熱石(10)	獣の硬皮(20)	獣の羽根(5)	3
29	オルキロの弓	1800	枯れた硬木(20)	軽灰石(10)	獣の角(20)	獣の羽根(5)	5
30	ラピアフレア	3000	地霊石(5)	石化した小枝(20)	森の若木(20)	獣の羽根(5)	7
31	セン=ア=パイル	3500	火影石(5)	石化した小枝(20)	乾いた古木(20)	獣の羽根(5)	7
32	キクレー	4000	風雲石(5)	石化した小枝(20)	枯れた硬木(20)	獣の羽根(5)	7
33	白金の弓	5000	海鳴石(5)	石化した小枝(20)	獣の背骨(20)	獣の羽根(5)	8
34	エキドナの弓	10000	月光石(5)	結晶化した枝(20)	巨獣の骨(10)	獣の羽根(5)	10
35	オビスキュータ	0	海の秘石(1)	魂源石(50)	結晶化した枝(50)		10
36	ストームアックス	3000	地霊石(20)	鉄鉱石(20)	森の若木(10)	獣の厚皮(5)	7
37	コルセスカ	3500	火影石(20)	鉄鉱石(20)	乾いた古木(10)	獣の厚皮(5)	7
38	セティネ=ルイ	4000	風雲石(20)	鉄鉱石(20)	枯れた硬木(10)	獣の厚皮(5)	7
39	巨獣の戦矛	5000	海鳴石(20)	鉄鉱石(20)	石化した小枝(10)	獣の厚皮(5)	8
40	ソーンハリクス	10000	月光石(5)	鉄鉱石(20)	石化した小枝(10)	獣の厚皮(5)	10
41	ゼノ=アイデス	0	月光石(50)	魂源石(50)	結晶化した枝(10)	獣の厚皮(5)	10
42	鉄重石の槌	1200	砂熱石(20)	獣の大骨(20)	乾いた古木(10)	獣の硬皮(20)	3
43	丸太落とし	3000	地霊石(20)	獣の角(20)	森の若木(10)	獣の皮(20)	7
44	セグラムの重槌	3500	火影石(20)	獣の背骨(20)	乾いた古木(10)	獣の厚皮(20)	7
45	アセラー	4000	風雲石(20)	獣の爪(20)	枯れた硬木(10)	獣の薄皮(20)	7
46	岩喰いの槌	5000	海鳴石(20)	獣の牙(20)	石化した小枝(10)	獣の柔皮(20)	8
47	レヴォアック	10000	月光石(5)	巨獣の骨(50)	結晶化した枝(10)	獣の柔皮(20)	10
48	エ=アルバズル	0	炎の秘石(1)	魂源石(50)	巨獣の背骨(30)	獣の柔皮(20)	10
49	フェザーロッド	1800	軽灰石(10)	獣の羽根(10)	枯れた硬木(10)		5
50	ラシームジットの杖	3000	地霊石(10)	獣の骨(20)	森の若木(20)	獣の羽毛(10)	7
51	クリスタルロッド	3500	火影石(10)	獣の大骨(20)	乾いた古木(20)	獣の剛毛(10)	7
52	明鏡の錫丈	4000	風雲石(10)	獣の角(20)	枯れた硬木(20)	獣の羽根(10)	7
53	ブラマーロッド	5000	海鳴石(10)	獣の爪(20)	石化した小枝(20)	獣の羽根(10)	8
54	アークロッド	10000	月光石(5)	獣の牙(50)	結晶化した枝(20)	獣の羽毛(10)	10
55	アンテクリュスタ	0	風の秘石(1)	魂源石(50)	巨獣の骨(50)	獣の羽根(10)	10
56	セン=レイオン	300	森炭石(10)	平原の立ち木(10)	森の若木(20)	獣の皮(20)	2

No.	アイテム名	合成費用	素材1	素材2	素材3	素材4	合成可能Chapter
57	クレイン双刃	3000	地霊石(10)	森の若木(20)	石化した小枝(10)	獣の厚皮(20)	7
58	双銀刃	3500	火影石(10)	乾いた古木(20)	石化した小枝(10)	獣の硬皮(20)	7
59	クレドレレ	4000	風雲石(10)	枯れた硬木(20)	石化した小枝(10)	獣の薄皮(20)	7
60	グラニー双刃	5000	海鳴石(10)	枯れた硬木(20)	石化した小枝(10)	獣のウロコ(20)	8
61	金鎖の幻月刃	10000	月光石(5)	結晶化した枝(20)	獣の柔皮(20)		10
62	ラム=セーマ	0	地の秘石(1)	魂源石(50)	結晶化した枝(50)	獣の皮(20)	10
63	セア=アーマー	10000	魂源石(10)	鉄鉱石(100)	獣の大骨(100)	巨獣の背骨(20)	10
64	ヌル=ベイン	9000	魂源石(5)	獣の厚皮(50)	獣の背骨(20)		10
65	ヴォイドクロス	8000	魂源石(3)	獣の羽毛(20)	獣の羽根(20)		10
66	イノセントシールド	5000	魂源石(5)	鉄鉱石(50)			10
67	黒鉄の腕輪	150	森炭石(10)				2
68	赤銅の腕輪	250	砂熱石(10)				3
69	白鉄の腕輪	350	軽灰石(10)				5
70	紫金のバングル	500	地霊石(5)	火影石(5)	風雲石(5)		7
71	グレイスバングル	700	海鳴石(5)				8
72	アーラーゲンマ	5000	魂源石(5)				10
73	活力のベルトI	100	森炭石(20)	獣の大骨(20)	獣の毛(20)		2
74	活力のベルトII	1000	地霊石(20)	獣の骨(20)	獣の牙(20)		7
75	活力のベルトIII	2000	地霊石(50)	緑の石(20)			7
76	パワーリストI	100	砂熱石(20)	獣の硬皮(20)	獣の剛毛(20)		3
77	パワーリストII	1000	火影石(20)	獣の厚皮(20)	獣の羽毛(20)		7
78	パワーリストIII	2000	火影石(50)	赤い石(20)			7
79	シールドリングI	100	森炭石(20)	獣の背骨(20)	獣の羽毛(20)		2
80	シールドリングII	1000	地霊石(20)	巨獣の骨(20)	獣の剛毛(20)		7
81	シールドリングIII	2000	地霊石(50)	緑の石(20)			7
82	ホークアイI	100	軽灰石(20)	獣の羽毛(20)	獣の羽根(20)		5
83	ホークアイII	1000	風雲石(20)	獣の羽毛(20)	獣の羽根(20)		7
84	ホークアイIII	2000	風雲石(50)	白い石(20)			7
85	陽炎のブローチI	100	重硬石(20)	獣の薄皮(20)	獣の毛(20)		6
86	陽炎のブローチII	1000	海鳴石(20)	獣の柔皮(20)	獣の羽毛(20)		8
87	陽炎のブローチIII	2000	海鳴石(50)	青い石(20)			8
88	鍛錬の首輪I	100	泥粘石(20)	獣の剛毛(20)			4
89	鍛錬の首輪II	1000	火影石(20)	白い石(20)			7
90	金のペンダント	1000	軽灰石(20)	獣の骨片(20)			5
91	ストーンリング	1000	鉄鉱石(100)	地霊石(50)	緑の石(20)		7
92	灼熱の瞳	1000	重硬石(20)	平原の立ち木(20)			6
93	アイスリング	1000	鉄鉱石(100)	海鳴石(50)	青い石(20)		8
94	白蛇の指輪	1000	森炭石(20)	獣の骨(20)			2
95	ポイズンリング	1000	鉄鉱石(100)	地霊石(50)	緑の石(20)		7
96	石綿のマフラー	1000	砂熱石(20)	獣の皮(20)			3
97	フレイムリング	1000	鉄鉱石(100)	火影石(50)	赤い石(20)		7
98	ルーンピアス	1000	軽灰石(20)	獣の角(20)			5
99	ルーンリング	1000	鉄鉱石(100)	風雲石(50)	白い石(20)		7
100	銀の羽根飾り	1000	森炭石(20)	獣の羽根(20)			3
101	グラビティリング	1000	鉄鉱石(100)	風雲石(50)	白い石(20)		7
102	魔除けの数珠	1000	軽灰石(20)	獣の厚皮(20)			5
103	英気のオーブ	1000	鉄鉱石(100)	月光石(50)	黒い石(20)		10
104	蒼の勾玉	500	鉄鉱石(100)	獣の骨片(50)	獣の骨(50)		2
105	紫電の指輪I	100	鉄鉱石(20)	砂熱石(20)	獣の牙(20)		3
106	紫電の指輪II	1000	鉄鉱石(100)	風雲石(100)	獣の背骨(100)		7
107	イコの薬	10	湧き水(5)	イコの葉(5)			1
108	サリメラの薬	50	湧き水(5)	サリメラの葉(5)			3
109	ナドリの薬	120	湧き水(5)	ナドリの花(5)			5
110	ストリガの薬	300	五色の霊水(5)	獣の体液(5)	ストリガの葉(5)		7
111	アルブの薬	800	冥府の聖水(5)	巨獣の体液(5)	アルブの花(5)		10
112	ミルラ香	80	イコの葉(5)	コモナの花(5)	湧き水(5)	獣の体液(5)	2
113	セプリナ香	300	サリメラの葉(5)	ナドリの花(5)	湧き水(5)	獣の体液(5)	5
114	ヴァール香	1000	ストリガの葉(5)	アルブの花(5)	湧き水(5)	巨獣の体液(5)	10
115	カミカの秘薬	20	にごった水(5)	獣の体液(5)	カミカの実(5)	ルゴットの実(5)	2
116	チグルの秘薬	100	香り高い水(5)	獣の体液(5)	チグルの実(5)	ロキンの実(5)	5
117	マオムの秘薬	300	腐った水(5)	五色の霊水(5)	マオムの実(5)	アンブーナの実(5)	10
118	万能薬	50	にごった水(5)	コモナの花(5)			2
119	竜気の雫	500	湧き水(5)	巨獣の体液(5)			7
120	命の霊薬	1000	ルゴットのタネ(10)	イコのタネ(10)	巨獣の体液(10)	五色の霊水(10)	7
121	力の霊薬	1000	カミカのタネ(10)	コモナのタネ(10)	獣の体液(10)	五色の霊水(10)	7
122	守の霊薬	1000	ロキンのタネ(10)	サリメラのタネ(10)	獣の体液(10)	五色の霊水(10)	7
123	技の霊薬	1000	チグルのタネ(10)	ナドリのタネ(10)	冥府の聖水(10)	五色の霊水(10)	10
124	敏の霊薬	1000	アンブーナのタネ(10)	ストリガのタネ(10)	冥府の聖水(10)	五色の霊水(10)	10

素材データ

モンスターや採取場所から入手できる、全75種類の素材データを掲載。各素材の入手方法を、入手モンスターと入手マップに分けてすべてまとめている。データの掲載順番は、キャンプメニューから閲覧できるINVENTORY（目録）の並び順のとおり。なお、宝箱から素材が手に入る場合もあるが、一度しか入手できないため割愛している。

素材データの見方

アイテム名：素材の名称
売却価格：ショップに売却する際の値段
入手モンスター：素材を入手できるモンスターの名称と入手確率を掲載。各モンスターの出現マップなどの詳細は、P.146以降のモンスターデータを参照
入手マップ：素材を入手できる採取場所があるマップと入手確率を掲載
初入手Chapter：初めて素材を入手できるChapter（宝箱を除く）

アイテム名	売却価格	入手モンスター	入手マップ	初入手Chapter
■石系				
鉄鉱石	5	デアガラフム(4%)、セベト(16%)、ゼランエイグ(21%)、ゾーナギル(28%)、アルモラ=ハーズ(58%)、アルモラ=ジクス(55%)、リステリ(23%)、ハンデル(71%)、リステリーズ(21%)	アルタゴ平原・北東部／東部／中央部／西部／南西部／峡谷前(100%)、シャヌアの森・西部／東部(70%)、洞窟間道(100%)、セグラム砂漠・北西部／西部(80%)、セグラム砂漠・東部(60%)、カイロス峡谷・南東部／北西部(80%)、地の霊場(20%)、炎の霊場(20%)、風の霊場／風の霊場・本殿(20%)、海の霊場／海の霊場・本殿(20%)、魂の井戸・上層(10%)	1
森炭石	10	イチュー(16%)、ミスラム(6%)、ゼランエイグ(7%)	シャヌアの森・西部(20%)、シャヌアの森・東部(30%)、、シャヌアの森・大樹前(95%)、シャヌアの大樹(90%)	2
砂熱石	20	ジムナー(16%)、レカノ(90%)	セグラム砂漠・北西部／西部(20%)、セグラム砂漠・東部(40%)、炎の神殿(90%)	3
泥粘石	40	サルティ(22%)、サルティ=レガ(22%)、サルティ=ロア(12%)	–	4
軽灰石	80	バーダロス(16%)、アルモラ=ハーズ(35%)、アルモラ=ジクス(38%)	カイロス峡谷・南東部／北西部(20%)、風の聖地(90%)	5
重硬石	120	アムニー(23%)、クリフス(26%)	エドナの故地(80%)	6
地霊石	150	ダムリン(16%)、イビー(25%)、ラムジント(18%)	地の霊場(80%)	7
火影石	150	パルムティカー(100%)	炎の霊場(80%)	7
風雲石	150	リステリ(76%)、リーゼティカー(100%)、ハンデル(21%)、リステリーズ(71%)	風の霊場／風の霊場・本殿(80%)	7
海鳴石	150	ラプレティカー(100%)、エドナビリオド(16%)	海の霊場／海の霊場・本殿(80%)	8
月光石	150	デアボルグ(45%)、ノルナール(76%)、ソーラムジント(11%)、セタフィス(76%)	魂の井戸・上層(90%)、魂の井戸・中層／下層(50%)	10
魂源石	250	デアボルグ(18%)、ノルナール(23%)、ソーラムジント(2%)	魂の井戸・中層／下層(50%)	10
緑の石	50	タドロッグ(4%)	シャヌアの森・大樹前(5%)、シャヌアの大樹(10%)	2
赤い石	50	ジムナー(4%)、レカノ(9%)	炎の神殿(10%)	3
黒い石	50	サルティ(5%)、サルティ=レガ(5%)、サルティ=ロア(6%)		4
白い石	50	アルモラ=ハーズ(5%)、アルモラ=ジクス(5%)、ハンデル(7%)	風の聖地(10%)	5
青い石	50	クリフス(6%)	エドナの故地(20%)	6
■獣系				
獣の骨片	2	クルゥ(22%)、デアガラフム(95%)、ミーゴ(9%)、オルグ(90%)、タドロッグ(8%)、レイバム(90%)、アーデロ(66%)、デイクルゥ(6%)、サルティ(16%)、サルティ=レガ(16%)、ラトン(55%)、サルティ=ロア(18%)、トラム=ガレム(23%)、セタフィス(23%)	–	1
獣の骨	5	オルグ(9%)、ビゾーナギル(16%)、オルグ=ロウ(76%)、オルグ=シム(100%)、タドロッグ(86%)、サラブン(90%)、バントオン(9%)、レイバム(9%)、パイルアハ(71%)、ジムナー(80%)、エルビオ(71%)、ブフロル(55%)、イール(18%)、セイナック(16%)、エルフリア(23%)、アビスセイナ(15%)	セグラム砂漠・北西部／西部(80%)	2
獣の大骨	15	ダロウス(71%)、グルアーデロ(66%)、バーダロス(83%)、セルマウス(18%)、クルエセル(12%)、ソルクロワ(66%)	セグラム砂漠・北西部／西部(20%)、セグラム砂漠・東部(100%)、炎の神殿(100%)	3
獣の甲羅	30	エルビオ(28%)、アーデロ(33%)、グルアーデロ(33%)、サルティ(55%)、サルティ=レガ(55%)、アムニー(76%)、サルティ=ロア(62%)、イルサルティ(25%)、エルフリア(76%)、エドナビリオド(55%)	–	3
獣の角	50	ガラフムゴア(14%)、ブフロル(27%)、セベトーム(43%)、ラトン(27%)、ラトンジグナット(25%)、オクルー(66%)、ダムリン(55%)、クルエセル(20%)、シラーリンツ(33%)、ネクル(25%)	–	5
獣の背骨	75	ナテル(23%)、リワルド=ビエル(33%)、ダムリン(27%)、セルマウス(18%)、ヴェルク(33%)	–	5
獣の爪	100	レイバムドス(22%)、デイクルゥ(31%)、エトラフ(33%)、リワルド=ハエム(33%)、クリフス(66%)、セイナック(27%)、エドナビリオド(27%)、ソルクロワ(33%)、アビスセイナ(15%)、ネクル(25%)、ルクフィート(25%)	–	3
獣の牙	150	イルガリオン(14%)、パイルアハ(28%)、ダロウス(28%)、ゴルディ(33%)、セベトーム(13%)、リワルド=ルワン(33%)、ロラル(27%)、イビー(50%)、リオカルブ(27%)、スビルクリィ(33%)、デアボルグ(13%)、アルドファ(25%)	–	3
巨獣の骨	200	ガラフムゴア(71%)、イルガリオン(71%)、ジノワイダー(76%)、ストールハトム(50%)、ラトンジグナット(50%)、イルサルティ(50%)、ギアナトレル(23%)、ネクル(50%)、グルノウス(55%)、アルドファ(50%)	–	7
巨獣の背骨	250	ガラフムゴア(14%)、イルガリオン(14%)、ジノワイダー(23%)、ストールハトム(50%)、イルサルティ(25%)、デアボルグ(22%)、グルノウス(16%)、アルドファ(25%)	–	7
獣の皮	2	クルゥ(55%)、セベト(83%)、レイバムドス(55%)、トラム=ガレム(76%)	–	1
獣の厚皮	5	ミスラム(66%)、ビワール(74%)、ビゾーナギル(83%)、オルグ=ロウ(23%)、マドビワール(74%)、ナテル(76%)、セルマウス(62%)、クルエセル(41%)	–	2

アイテム名	売却価格	入手モンスター	入手マップ	初入手Chapter
獣の硬皮	15	バントオン(90%)、ベネス(100%)、レイバムドス(22%)、セイナック(55%)、アビスセイナ(50%)	–	3
獣のウロコ	30	ゴルディ(66%)、リワルド=ピエル(66%)、リワルド=ハエム(66%)、リワルド=ルワン(66%)、ラトン(16%)、ラトンジグナット(25%)、シラーリンツ(66%)、スピルクリィ(66%)、グルノウス(27%)	–	4
獣の薄皮	40	エトラフ(66%)、セベトーム(43%)、ドロウド(33%)、クルエセル(25%)、アビスセイナ(20%)、ルクフィート(25%)	–	5
獣の柔皮	50	ヴェルク(66%)、ルクフィート(50%)	–	8
獣の毛	4	クルゥ(22%)、デイクルゥ(62%)、クルワイダー(76%)、ギアナトレル(58%)	–	1
獣の羽毛	10	ミーゴ(90%)、ミスラム(26%)、サラブン(9%)、ワルーケス(66%)、ブラーム(83%)、イール(18%)、リオカルプ(55%)	–	2
獣の剛毛	20	ブラーム(16%)、ブフロル(16%)、ドロウド(66%)、オクルー(33%)、イビー(25%)、クルワイダー(23%)、ギアナトレル(17%)	–	3
獣の羽根	60	ワルーケス(33%)、イール(62%)、ヴェーダ(18%)、リオカルプ(16%)	–	3
■木系				
平原の立ち木	5	ガレッダ(62%)	アルタゴ平原・北東部／南東部／南西部(100%)	1
森の若木	10	ピワール(14%)、マドピワール(14%)、ラムジント(62%)	シャヌアの森・東部(100%)、シャヌアの大樹(100%)、地の霊場(40%)	2
乾いた古木	20	–	セグラム砂漠・北西部／西部／東部(100%)、炎の神殿(100%)、炎の霊場(40%)	3
枯れた硬木	50	ガレッダ(37%)	カイロス峡谷・北西部(100%)、風の聖地(100%)、風の霊場／風の霊場・本殿(40%)、海の霊場(40%)	5
石化した小枝	70	ラムジント(18%)、ソーラムジント(57%)	エドナの故地(100%)、地の霊場(60%)、炎の霊場(60%)、風の霊場／風の霊場・本殿(60%)、海の霊場(60%)、魂の井戸・上層／中層／下層(40%)	6
結晶化した枝	100	ソーラムジント(28%)	魂の井戸・上層／中層／下層(60%)	10
■水系				
湧き水	2	–	アルタゴ平原・北東部(80%)、シャヌアの森・西部／東部(80%)、シャヌアの大樹(80%)、アルタゴ平原・中央部(60%)、風の聖地(60%)、エドナの故地(60%)、地の霊場(50%)、炎の霊場(50%)、海の霊場／海の霊場・本殿(50%)、魂の井戸・上層／下層(50%)	1
にごった水	4	–	アルタゴ平原・北東部(20%)、シャヌアの森・西部／東部(20%)、シャヌアの大樹(20%)、地の霊場(50%)、魂の井戸・下層(50%)	1
香り高い水	8	–	風の聖地(40%)、エドナの故地(40%)、炎の霊場(50%)、海の霊場(50%)、魂の井戸・下層(50%)	5
腐った水	1	グゾーナギル(33%)	アルタゴ平原・中央部(40%)、風の聖地(40%)、地の霊場(50%)、炎の霊場(50%)	3
獣の体液	16	ナギル(100%)、イオビテ(100%)、イチュー(83%)、ゼランエイグ(71%)、イオビート(100%)、ゾーナギル(71%)、グゾーナギル(66%)、クユード(76%)、クユード=スー(71%)、リステリーズ(7%)	–	1
巨獣の体液	24	ゾーナギリアン(100%)、イルードルーガー(100%)	–	7
五色の霊水	125	–	地の霊場(50%)、炎の霊場(50%)、海の霊場／海の霊場・本殿(50%)	7
冥府の聖水	150	–	魂の井戸・上層／下層(50%)	10
■植物系				
イコの葉	3	ファロム(8%)、ピワール(7%)	アルタゴ平原・東部／南東部(80%)、アルタゴ平原・西部(90%)、アルタゴ平原・南西部(70%)	2
イコのタネ	50	ファロム(4%)、ピワール(3%)	アルタゴ平原・東部／南東部(20%)、アルタゴ平原・西部(10%)、アルタゴ平原・南西部(30%)	2
コモナの花	6	ファロム(86%)、ファロムンク(95%)、マドピワール(7%)、ラヂート(90%)	シャヌアの森・西部(80%)、シャヌアの大樹(80%)	2
コモナのタネ	50	ファロムンク(4%)、マドピワール(3%)、ラヂート(9%)	シャヌアの森・西部(20%)、シャヌアの大樹(20%)	2
サリメラの葉	12	ストクス(90%)	セグラム砂漠・北西部／西部／東部(80%)	3
サリメラのタネ	50	ストクス(9%)	セグラム砂漠・北西部／西部／東部(20%)	3
ナドリの花	48	バタルフ(90%)、クユード=スー(21%)	カイロス峡谷・南東部(80%)	5
ナドリのタネ	50	バタルフ(9%)、クユード=スー(7%)	カイロス峡谷・南東部(20%)	5
ストリガの葉	150	ロラル(55%)、ヴェーダ(62%)	地の霊場(80%)、炎の霊場(80%)、風の霊場(80%)、風の霊場・本殿(90%)、海の霊場(80%)	7
ストリガのタネ	50	ロラル(16%)、ヴェーダ(18%)	地の霊場(20%)、炎の霊場(20%)、風の霊場(20%)、風の霊場・本殿(10%)、海の霊場(20%)	7
アルプの花	200	–	魂の井戸・上層／下層(80%)、魂の井戸・中層(90%)	10
アルプのタネ	50	–	魂の井戸・上層／下層(20%)、魂の井戸・中層(10%)	10
ルゴットの実	2	–	アルタゴ平原・東部／南東部／中央部／西部(80%)、アルタゴ平原・南西部(90%)	2
ルゴットのタネ	50	–	アルタゴ平原・東部／南東部／中央部／西部(20%)、アルタゴ平原・南西部(10%)	2
カミカの実	4	–	シャヌアの森・西部／東部／大樹前(80%)	2
カミカのタネ	50	–	シャヌアの森・西部／東部／大樹前(20%)	2
ロキンの実	8	–	セグラム砂漠・北西部／西部／東部(80%)	3
ロキンのタネ	50	–	セグラム砂漠・北西部／西部／東部(20%)	3
チグルの実	32	ルイオン(76%)、クユード(23%)	カイロス峡谷・南東部／北西部(80%)	5
チグルのタネ	50	ルイオン(23%)	カイロス峡谷・南東部／北西部(20%)	5
アンブーナの実	128	アルマフロイ(83%)	地の霊場(80%)、炎の霊場(80%)、風の霊場／風の霊場・本殿(80%)、海の霊場(80～90%)	7
アンブーナのタネ	50	アルマフロイ(16%)	地の霊場(20%)、炎の霊場(20%)、風の霊場／風の霊場・本殿(20%)、海の霊場(10～20%)	7
マオムの実	256	–	魂の井戸・上層／下層(80%)	10
マオムのタネ	50	–	魂の井戸・上層／下層(20%)	10

ショップデータ

ショップに並ぶ商品のデータを、販売開始タイミングとあわせて掲載。ショップの並び順はストーリーで訪れる順、商品の並び順はショップの販売リストの順に合わせてある。なお、ショップの商品はゲーム進行に応じて追加されるが、セグラムの里の大木槌など、まれに販売が終了する商品もある。

ショップデータの見方

カテゴリ：商品の種別
商品名：商品の名称
価格：販売価格
販売開始：商品の販売が開始されるタイミング。数値は攻略ページのCahapterと対応している(P.039)

■アルタゴ市(武器屋)　初期：Chapter1−1

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
剣	シャムシール	500	初期
	ロングソード	2000	初期
	銀牙刀	10000	初期
	フラットセイバー	15000	4−1
	グレートソード	20000	6−1
	ダマスカスソード	50000	8−1
	ジャイアントエッジ	50000	8−1
	スレンダーソード	50000	8−1
拳	スファイライ	500	初期
	鋼尖甲	2000	初期
	赤銅の籠手	10000	初期
	バクニナク	15000	4−1
	ガントレット	20000	6−1
	獣骨のガントレット	50000	8−1
弓	ヒンディ	2000	3−1
	ロングボウ	10000	3−1
	サインティボウ	15000	4−1
	コンポジットボウ	20000	6−1
	ファルコンボウ	50000	8−1
斧槍	グレートアックス	50000	8−1
双刃	チチャク	50000	8−1
大槌	ラバールハンマー	50000	8−1
杖	ミステルケイン	50000	8−1
鎧	レザーアーマー	100	初期
	チェインメイル	300	初期
	キトロの鎧	1500	初期
	ドラグーンメイル	10000	6−1
	リフレックス	30000	8−1
軽装鎧	皮の胸当て	100	初期
	チェインガード	250	初期
	鋼鉄の胸当て	1200	初期
	ブレストガード	9000	6−1
	ジリーバハター	29000	8−1
服	バルケット	250	3−1
	クレインベスト	8000	6−1
	ハーヴェストクロス	28000	8−1
盾	バックラー	100	初期
	スモールシールド	200	初期
	ロセット	1000	初期
	エーセル硬盾	2000	3−1※
	クレストシールド	4000	6−1
	ガルマンシールド	6000	8−1
腕輪	木のブレスレット	100	初期
	船乗りのミサンガ	200	初期
	羽毛のバングル	1000	初期
	レヴァードバングル	2000	3−1※1
	鋼のブレスレット	4000	6−1
	スカルブレスレット	6000	8−1

※1 Chapter4−1で販売終了

■アルタゴ市(道具屋)　初期：Chapter1−1

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
	ナドリの薬	1200	3−1
	ストリガの薬	3000	8−1
香	ミルラ香	800	初期
	セブリナ香	3000	3−1
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
	チグルの秘薬	1000	3−1
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期
	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

■ザンジバル商会　初期：Chapter1−1

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
アクセサリ	幸運のメダイユ	10000	初期
	盗賊の手袋	20000	初期
	闘気のバンダナ	100000	3−1
	身代わりの偶像	50000	3−1
	竜騎士の紋章	50000	8−1
	紫電の指輪III	50000	8−1
装備アイテム	風魔の壷	50000	初期
	闘神の刻印	1000000	3−1
アイテム	時の鏡	1000	初期
	夜光石	5000	3−1

■シャヌアの里　初期：Chapter2−4

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
剣	ロングソード	2000	初期
	キラー・ビー	30000	7−3
拳	鋼尖甲	2000	初期
	黒鉄のガントレット	30000	7−3
弓	ウタ	30000	7−3
斧槍	グレイヴ	30000	7−3
杖	ロコリコの杖	30000	7−3
大槌	クラディアック	30000	7−3
双刃	エレの飛双刃	2000	初期
	ラニニアマキア	30000	7−3
鎧	キトロの鎧	1500	初期
	ラメラーアーマー	15000	7−3
軽装鎧	鋼鉄の胸当て	1200	初期
	ポトカリの装甲	14000	7−3
服	バルケット	250	初期
	レノの戦士服	13000	7−3
盾	ロセット	1000	初期
腕輪	羽毛のバングル	1000	初期
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
	ナドリの薬	1200	7−3
	ストリガの薬	3000	7−3
香	ミルラ香	800	初期
	セブリナ香	3000	7−3
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
	チグルの秘薬	1000	7−3
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
アクセサリ	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

■洞窟間道前の竜車の行商人 Chapter3−1〜3−4のみ出現

アイテム	夜光石	5000	初期
剣	銀牙刀	10000	初期
拳	赤銅の籠手	10000	初期
弓	ロングボウ	10000	初期
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
香	ミルラ香	800	初期
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期
	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

■セグラムの里 初期：Chapter3−5

剣	銀牙刀	10000	初期
	センセリック	35000	7−3
拳	赤銅の籠手	10000	初期
	ヴィエムナックル	35000	7−3
弓	ロングボウ	10000	初期
	セナコンポジット	35000	7−3
斧槍	バルディッシュ	35000	7−3
杖	トトマノの杖	35000	7−3
大槌	大木槌	10000	初期※2
	スカルハンマー	35000	7−3
双刃	チルダーク	35000	7−3
鎧	赤銅の鎧	3000	初期
	黒獣殻の鎧	20000	7−3
軽装鎧	獣甲骨の胸当て	2500	初期
	クウィーラガード	19000	7−3
服	ダブレット	2000	初期
	ロートクレイン	18000	7−3
盾	エーセル硬盾	2000	初期
腕輪	レヴァードバングル	2000	初期
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
	ナドリの薬	1200	初期
	ストリガの薬	3000	7−3
香	ミルラ香	800	初期
	セブリナ香	3000	7−3
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
	チグルの秘薬	1000	7−3
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期
	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

※2 Chapter7−3で販売終了

■カイロスの里 初期：Chapter5−4

剣	フラットセイバー	15000	初期
	アイアンカッター	40000	7−3
拳	バク=ナク	15000	初期
	黒銀の籠手	40000	7−3
弓	サインティボウ	15000	初期
	カタピタスボウ	40000	7−3
斧槍	バハラ	40000	7−3
杖	祈祷の錫丈	15000	初期
	アルテオンロッド	40000	7−3
大槌	ストーンハンマー	40000	7−3
双刃	アルドファ=シラー	40000	7−3
鎧	白羽根の鎧	6000	初期
	フルプレート	25000	7−3

カテゴリ	商品名	価格	販売開始
軽装鎧	シルエラガード	5000	初期
	六角獣の装甲	24000	7−3
服	光彩のローブ	4000	初期
	翠炎のローブ	23000	7−3
盾	バンデッドシールド	3000	初期
腕輪	藍羽根のバングル	3000	初期
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
	ナドリの薬	1200	初期
	ストリガの薬	3000	7−3
香	ミルラ香	800	初期
	セブリナ香	3000	初期
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
	チグルの秘薬	1000	初期
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期
	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

■イスカの隠れ里 初期：Chapter7−2

剣	ノルナールの剣	25000	初期
	ビーストスレイヤー	25000	初期
	スピアーソード	25000	初期
	イスカの古剣	50000	9−1
	ヴァローナ	50000	9−1
	オラクルソード	50000	9−1
拳	紫紺の籠手	25000	初期
	リーヌ=ジェンナ	50000	9−1
弓	弦月の弓	25000	初期
	ココ	50000	9−1
斧槍	クレセントアックス	25000	初期
	エグゼキューター	50000	9−1
大槌	ウォーハンマー	25000	初期
	月影の大戦槌	50000	9−1
杖	マーブルロッド	25000	初期
	白銀の錫丈	50000	9−1
双刃	バセ=バセ	25000	初期
	イスカの古双刃	50000	9−1
鎧	月のプレートメイル	10000	初期
	ガラ=プレート	30000	9−1
	ノノワル=フレン	100000	10−1
軽装鎧	イーリス	9000	初期
	月暦の胸当て	29000	9−1
	リーヌ=イーリス	90000	10−1
服	新月のローブ	8000	初期
	ダークミシュラー	28000	9−1
	リーヌ=クレイン	80000	10−1
盾	リィケンナ	4000	初期
	イスカの盾	8000	9−1
	赤月の盾	50000	10−1
腕輪	月のブレスレット	4000	初期
	幻灯の腕輪	8000	9−1
	月影のバングル	50000	10−1
薬	イコの薬	100	初期
	サリメラの薬	500	初期
	ナドリの薬	1200	初期
	ストリガの薬	3000	初期
香	ミルラ香	800	初期
	セブリナ香	3000	初期
秘薬	カミカの秘薬	200	初期
	チグルの秘薬	1000	初期
アクセサリ	活力のベルトI	1000	初期
	パワーリストI	1000	初期
	シールドリングI	1000	初期
	ホークアイI	1000	初期
	陽炎のブローチI	1000	初期

DATA ANALYSIS

モンスターデータ

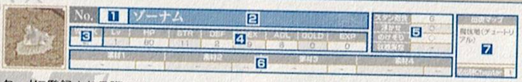
ここではモンスターに関するあらゆるデータを掲載。冒険日誌と対応しているので、コンプリートを狙う際は参考にしてほしい。またP.159では「アルタゴの五大竜」の設定画像も掲載している。

全140種類のモンスターの詳細データを掲載

本作に登場する全140種類のモンスターを、冒険日誌の「モンスター」に対応する形で掲載。ゲーム中で閲覧できるデータだけでなく、スタン耐性や浮かせやすさ、出現マップなどの情報もまとめている。気になるモンスターが出現したら、このページで情報をチェックするといいだろう。

←No.135～140のモンスターデータは、戦闘中に冒険日誌を開けば確認できる。

モンスターデータの見方



1 No.：冒険日誌の「モンスター」に登録される際のNo.
2 モンスター名：モンスターの名称
3 WEAK：弱点となる攻撃属性。「－」は弱点なし
4 基本能力：モンスターの基本能力
Lv、HP、STR、DEF、DEX、AGL…各種能力値(P.005)
GOLD…倒したときに得られるゴールドの基本値
EXP…倒したときに得られる経験値の基本値
5 その他の能力
スタン耐性…スタンに対する耐性をAAA>AA>A>B>C>D>E>F>Gの9段階で示す。AAAは通常の攻撃ではスタン値が増加しない
浮かせ…浮かせやすさを示す。◎=高く浮く、○=浮く、△=あまり浮かない、×=浮かない、の4段階
のけぞり…攻撃がヒットした際にのけぞるかどうかを○と×で示す
状態異常…モンスターの攻撃を受けた際に発生する状態異常の種類と発生率を示す。「－」は状態異常が発生しない
6 入手素材データ：倒した際に入手できる素材と入手率を示す。最大で4種類。入手率は端数切り捨てなので、合計が100%に満たない場合もある。冒険日誌ではDROPの欄に表示される。なお、素材2～4はレアアイテム扱いとなり、幸運のメダイユで入手率が上昇する
7 出現データ：出現するマップと、初めて出現するChapterを示す

No. 1	ゾーナム							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	1	80	11	2	9	6	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
G	◎	○	－	闘技場（チュートリアル）	1

No. 2	ガルフ							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	2	98	17	5	11	8	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
D	◎	○	－	闘技場（チュートリアル）	1

No. 3	クルゥ							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	1	30	33	2	11	7	18	22

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の皮	55%	獣の骨片	22%	獣の毛	22%	－	－

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
G	◎	○	－	アルタゴ平原・北東部	1

No. 4	ナギル							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	2	37	46	4	10	8	25	29

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	100%	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
G	○	○	－	アルタゴ平原・北東部／東部／南東部	1

No. 5	デアガラフム							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	2	58	55	5	11	8	40	36

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨片	95%	鉄鉱石	4%	－	－	－	－

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
D	○	○	－	アルタゴ平原・北東部／東部／南東部	1

No. 6 ミーゴ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	4	84	56	7	16	16	45	41

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の羽毛	90%	獣の骨片	9%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	◎	○	–

出現マップ：アルタゴ平原・東部／南東部
初出現Chapter 2

No. 7 ガラフムゴア

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	33	3030	384	233	59	99	873	2880

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	71%	獣の角	14%	巨獣の背骨	14%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	△	×	–

出現マップ：アルタゴ平原・北東部／東部／中央部(Chapter7以降)、荒野
初出現Chapter 7

No. 8 ゾーナギリアン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	33	4680	400	204	58	96	858	2304

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の体液	100%	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	△	×	–

出現マップ：アルタゴ平原・南東部／南西部(Chapter7以降)、荒野
初出現Chapter 7

No. 9 ファロム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	4	96	52	6	14	16	49	43

素材1		素材2		素材3		素材4	
コモナの花	86%	イコの葉	8%	イコのタネ	4%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	–

出現マップ：シャヌアの森・西部／東部
初出現Chapter 2

No. 10 セペト

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	4	76	49	7	16	16	48	45

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の皮	83%	鉄鉱石	16%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	◎	○	毒25%

出現マップ：シャヌアの森・西部
初出現Chapter 2

No. 11 イオビテ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	5	69	54	15	17	20	55	52

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	100%	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	–

出現マップ：シャヌアの森・西部／東部
初出現Chapter 2

No. 12 イチュー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	5	93	56	20	18	19	65	54

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	83%	森炭石	16%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	◎	○	–

出現マップ：シャヌアの森・東部
初出現Chapter 2

No. 13 ファロムンク

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	6	137	69	13	17	22	62	61

素材1		素材2		素材3		素材4	
コモナの花	95%	コモナのタネ	4%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	–

出現マップ：シャヌアの森・大樹前、シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 14 ミスラム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	6	164	75	27	19	23	63	64

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	66%	獣の羽毛	26%	森炭石	6%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	–

出現マップ：シャヌアの森・大樹前、シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 15 オルグ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	6	219	81	25	17	23	60	67

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨片	90%	獣の骨	9%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	–

出現マップ：シャヌアの森・大樹前
初出現Chapter 2

No. 16 イルガリオン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	34	3560	432	222	64	100	897	2505

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	71%	獣の牙	14%	巨獣の背骨	14%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
C	△	×	–

出現マップ：シャヌアの森・西部／東部／大樹前(Chapter7以降)
初出現Chapter 7

No. 17 ゼランエイグ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	7	346	59	37	18	21	52	88

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	71%	鉄鉱石	21%	森炭石	7%	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	◎	×	毒25%

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 18 ビワール

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	8	286	74	22	20	24	94	123

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	74%	森の若木	14%	イコの葉	7%	イコのタネ	3%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	ー

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 19 ピゾーナギル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	8	392	67	24	20	23	85	205

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	83%	獣の骨	16%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	毒40%

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 20 オルグ=ロウ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	7	190	59	26	21	26	72	71

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	76%	獣の厚皮	23%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	ー

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 21 オルグ=シム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	8	321	93	24	22	29	80	82

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	100%	ー	ー	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	ー

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 22 マドビワール

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	9	297	87	22	21	26	100	141

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	74%	森の若木	14%	コモナの花	7%	コモナのタネ	3%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	ー

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 23 タドロッグ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	8	145	71	16	22	29	75	86

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	86%	獣の骨片	8%	緑の石	4%	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	凍結35%

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 24 サラブン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	10	182	115	33	23	36	95	91

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	90%	獣の羽毛	9%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
G	○	○	ー

出現マップ：アルタゴ平原・中央部／西部／南西部／湖のほとり／峡谷前
初出現Chapter 3

No. 25 ラヂート

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	10	121	75	29	25	56	95	93

素材1		素材2		素材3		素材4	
コモナの花	90%	コモナのタネ	9%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
C	◎	○	ー

出現マップ：アルタゴ平原・中央部／南西部／湖のほとり／峡谷前
初出現Chapter 3

No. 26 パントオン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	10	269	130	50	23	29	100	96

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の硬皮	90%	獣の骨	9%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	ー

出現マップ：アルタゴ平原・中央部／西部／湖のほとり
初出現Chapter 3

No. 27 レイパム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
ー	11	279	122	34	27	39	104	122

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨片	90%	獣の骨	9%	ー	ー	ー	ー

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	ー

出現マップ：アルタゴ平原・西部／南西部／峡谷前
初出現Chapter 3

No. 28 ベネス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	12	327	101	28	26	13	129	138

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の硬皮	100%	−	−	−	−	−	−

スタン耐性	G
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：洞窟間道

初出現Chapter 3

No. 29 イオビート

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	11	202	116	62	27	39	110	128

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	100%	−	−	−	−	−	−

スタン耐性	G
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	−

出現マップ：洞窟間道

初出現Chapter 3

No. 30 ゾーナギル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	11	250	102	27	24	31	115	122

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	71%	鉄鉱石	28%	−	−	−	−

スタン耐性	G
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	−

出現マップ：洞窟間道

初出現Chapter 3

No. 31 レイパムドス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	13	300	138	47	30	46	144	156

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の皮	55%	獣の硬皮	22%	獣の爪	22%	−	−

スタン耐性	E
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・北西部

初出現Chapter 3

No. 32 パイルアハ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	13	243	127	35	30	5	145	132

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	71%	獣の牙	28%	−	−	−	−

スタン耐性	F
浮かせ	◎
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・北西部／西部

初出現Chapter 3

No. 33 ストクス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	14	203	137	63	29	40	159	176

素材1		素材2		素材3		素材4	
サリメラの葉	90%	サリメラのタネ	9%	−	−	−	−

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・北西部／西部／東部

初出現Chapter 3

No. 34 ワルーケス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	14	326	156	48	32	49	162	185

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の羽毛	66%	獣の羽根	33%	−	−	−	−

スタン耐性	F
浮かせ	◎
のけぞり	○
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・西部／東部

初出現Chapter 3

No. 35 ジムナー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	15	287	155	82	31	42	183	207

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	80%	砂熱石	16%	赤い石	4%	−	−

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・東部

初出現Chapter 3

No. 36 ジノワイダー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	35	5320	483	272	61	103	922	4082

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	76%	巨獣の背骨	23%	−	−	−	−

スタン耐性	C
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・東部（Chapter7以降）、荒野

初出現Chapter 7

No. 37 イルードルーガー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	36	5980	520	283	67	131	985	3691

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の体液	100%	−	−	−	−	−	−

スタン耐性	B
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	−

出現マップ：セグラム砂漠・北西部（Chapter7以降）、荒野

初出現Chapter 7

No. 38 エルピオ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	15	260	135	82	33	53	211	198

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	71%	獣の甲羅	28%	−	−	−	−

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	−

出現マップ：炎の神殿

初出現Chapter 3

No. 39 レカノ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	15	287	122	106	31	42	213	207

素材1		素材2		素材3		素材4	
砂熱石	90%	赤い石	9%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	×	—

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 40 ダロウス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	16	952	152	89	32	45	253	332

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の大骨	71%	獣の牙	28%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	—

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 41 ブラーム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	15	327	116	53	33	53	214	198

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の羽毛	83%	獣の剛毛	16%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	◎	○	—

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 42 グゾーナギル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	16	453	119	54	32	45	226	221

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	66%	腐った水	33%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	燃焼50%

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 43 アーデロ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	16	324	145	69	32	45	232	233

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨片	66%	獣の甲羅	33%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	—

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 44 グルアーデロ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	17	410	160	75	34	48	263	372

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の大骨	66%	獣の甲羅	33%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	—

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter：3

No. 45 デイクルゥ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	18	309	151	60	38	63	281	276

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の毛	62%	獣の骨片	6%	獣の爪	31%	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	◎	○	—

出現マップ：地下水道
初出現Chapter：4

No. 46 サルティ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	18	309	158	123	35	62	285	282

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	55%	獣の骨片	16%	泥粘石	22%	黒い石	5%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	◎	×	—

出現マップ：地下水道
初出現Chapter：4

No. 47 サルティ=レガ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	18	701	166	123	36	62	283	290

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	55%	獣の骨片	16%	泥粘石	22%	黒い石	5%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	◎	×	—

出現マップ：地下水道
初出現Chapter：4

No. 48 ゴルディ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	19	819	169	121	37	54	303	462

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の牙	33%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	—

出現マップ：地下水道
初出現Chapter：4

No. 49 ナテル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
—	20	687	171	83	41	70	317	342

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	76%	獣の背骨	23%	—	—	—	—

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	—

出現マップ：カイロス峡谷・南東部／北西部
初出現Chapter：5

No. 50 エトラフ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	21	633	168	96	43	60	335	569

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の薄皮	66%	獣の爪	33%	－	－	－	－

出現マップ：カイロス峡谷・南東部
初出現Chapter 5

No. 51 ブフロル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	21	534	160	96	40	58	333	379

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨	55%	獣の剛毛	16%	獣の角	27%	－	－

出現マップ：カイロス峡谷・南東部／北西部
初出現Chapter 5

No. 52 バーダロス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	22	1410	183	117	41	62	359	630

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の大骨	83%	軽灰石	16%	－	－	－	－

出現マップ：カイロス峡谷・北西部
初出現Chapter 5

No. 53 ストールハトム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	40	4120	501	310	69	119	1272	5072

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	△	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	50%	巨獣の背骨	50%	－	－	－	－

出現マップ：カイロス峡谷・北西部(Chapter7以降)
初出現Chapter 7

No. 54 セペトーム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	23	491	190	92	46	81	372	464

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	毒25%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の薄皮	43%	獣の牙	13%	獣の角	43%	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 55 イール

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	24	567	167	105	45	85	405	511

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	石化30%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の羽根	62%	獣の骨	18%	獣の羽毛	18%	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 56 ガレッダ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	24	872	172	150	44	68	402	537

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
平原の立ち木	62%	枯れた硬木	37%	－	－	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 57 バタルフ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	24	567	169	99	48	85	397	496

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	◎	×	混乱30%

素材1		素材2		素材3		素材4	
ナドリの花	90%	ナドリのタネ	9%	－	－	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 58 ドロウド

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	25	798	195	106	46	71	431	563

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	○	呪い40%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の剛毛	66%	獣の薄皮	33%	－	－	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 59 アルモラ=ハーズ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	25	625	197	149	49	89	424	580

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
鉄鉱石	58%	軽灰石	35%	白い石	5%	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 60 アルモラ=ジクス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	26	973	237	157	49	74	450	928

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	－

素材1		素材2		素材3		素材4	
鉄鉱石	55%	軽灰石	38%	白い石	5%	－	－

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 61 プトケロス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	26	1110	167	181	47	92	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	G
浮かせ	◎
のけぞり	○
状態異常	－
出現マップ	風の聖地（vsカヴアケロス）
初出現Chapter	5

No. 62 リワルド=ピエル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	27	1720	272	176	53	96	488	1019

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の背骨	33%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	遺跡島、エドナの故地（イベントバトル）
初出現Chapter	6

No. 63 リワルド=ハエム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	27	1990	296	176	49	77	503	917

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の爪	33%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	遺跡島
初出現Chapter	6

No. 64 リワルド=ルワン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	27	1440	210	176	53	96	489	815

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の牙	33%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	遺跡島
初出現Chapter	6

No. 65 ラトン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	27	751	238	128	53	77	534	679

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の骨片	55%	獣のウロコ	16%	獣の角	27%	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 66 ラトンジグナット

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	29	2960	324	194	56	84	666	1628

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	50%	獣のウロコ	25%	獣の角	25%	－	－

スタン耐性	D
浮かせ	△
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 67 アムニー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	27	614	249	176	49	96	493	679

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	76%	重硬石	23%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 68 ルイオン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	28	733	266	185	54	100	502	744

素材1		素材2		素材3		素材4	
チグルの実	76%	チグルのタネ	23%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	混乱40%
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 69 オクルー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	29	1510	273	194	56	104	530	814

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の角	66%	獣の剛毛	33%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地、アルタゴ市・旧市街（イベントバトル）
初出現Chapter	6

No. 70 クリフス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	29	984	261	138	57	106	582	798

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の爪	66%	重硬石	26%	青い石	6%	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	◎
のけぞり	○
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 71 クユード

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	29	832	256	158	56	84	530	830

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	76%	チグルの実	23%	－	－	－	－

スタン耐性	F
浮かせ	○
のけぞり	○
状態異常	－
出現マップ	エドナの故地
初出現Chapter	6

No. 72 クユード=スー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	30	1520	273	175	58	87	570	889

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
F	○	×	凍結35%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の体液	71%	ナドリの花	21%	ナドリのタネ	7%	–	–

出現マップ：エドナの故地
初出現Chapter：6

No. 73 リワルド=グラン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	30	11400	312	268	59	85	777	3114

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	◎	×	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

出現マップ：遺跡島（イベントバトル）
初出現Chapter：6

No. 74 ロラル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	32	1140	326	172	57	115	800	1058

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	毒20%

素材1		素材2		素材3		素材4	
ストリガの葉	55%	ストリガのタネ	16%	獣の牙	27%	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 75 ヴェーダ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	32	789	369	179	61	115	827	1090

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
ストリガの葉	62%	ストリガのタネ	18%	獣の羽根	18%	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 76 ダムリン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	33	1930	384	222	58	96	843	1152

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の角	55%	獣の背骨	27%	地霊石	16%	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 77 グルベネス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	33	2850	325	196	57	61	837	1094

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	○	○	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

出現マップ：地の霊場（原始の樹液で出現）
初出現Chapter：7

No. 78 イビー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	33	1570	354	204	62	119	833	1186

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	×	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の牙	50%	獣の剛毛	25%	地霊石	25%	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 79 クルワイダー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	34	2210	369	244	61	102	893	1879

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	加重100%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の毛	76%	獣の剛毛	23%	–	–	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 80 ラムジント

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	34	2410	400	191	60	100	889	1327

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
森の若木	62%	石化した小枝	18%	地霊石	18%	–	–

出現マップ：地の霊場
初出現Chapter：7

No. 81 アルマフロイ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	33	827	298	175	62	119	843	1198

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
アンブーナの実	83%	アンブーナのタネ	16%	–	–	–	–

出現マップ：地の霊場（夜光石装備時）
初出現Chapter：7

No. 82 バルムティカー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	36	1370	343	211	67	131	982	1476

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	–

素材1		素材2		素材3		素材4	
火影石	100%	–	–	–	–	–	–

出現マップ：炎の霊場／炎の霊場・灼熱の間
初出現Chapter：7

No.83 セルマウス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	37	2530	415	276	64	109	1052	1600

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	62%	獣の背骨	18%	獣の大骨	18%	−	−

出現マップ：炎の霊場／炎の霊場・灼熱の間
初出現Chapter 7

No.84 セイナック

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	38	3100	397	265	66	140	1023	3467

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	燃焼35%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の硬皮	55%	獣の爪	27%	獣の骨	16%	−	−

出現マップ：炎の霊場
初出現Chapter 7

No.85 サルティ=ロア

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	38	1730	397	265	66	137	1025	1733

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	62%	獣の骨片	18%	泥粘石	12%	黒い石	6%

出現マップ：月影の道
初出現Chapter 7

No.86 イルサルティ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	39	4660	465	318	67	116	1137	2814

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
C	△	×	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	50%	獣の甲羅	25%	巨獣の背骨	25%	−	−

出現マップ：月影の道
初出現Chapter 7

No.87 ラウド派竜騎士

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	40	4610	343	288	74	119	0	3043

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	×	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
−	−	−	−	−	−	−	−

出現マップ：カイロスの里（イベントバトル）
初出現Chapter 7

No.88 リステリ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	40	1140	427	252	69	119	1283	2029

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
風雲石	76%	鉄鉱石	23%	−	−	−	−

出現マップ：風の霊場
初出現Chapter 7

No.89 リーゼティカー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	40	1230	438	249	69	148	1297	2069

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
風雲石	100%	−	−	−	−	−	−

出現マップ：風の霊場／風の霊場・本殿
初出現Chapter 7

No.90 ハンデル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	41	1700	462	322	70	123	1349	2192

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
鉄鉱石	71%	風雲石	21%	白い石	7%	−	−

出現マップ：風の霊場／風の霊場・本殿
初出現Chapter 7

No.91 クルエセル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	41	2220	481	299	75	152	1371	2302

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	−

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の厚皮	41%	獣の薄皮	25%	獣の大骨	12%	獣の角	20%

出現マップ：風の霊場／風の霊場・本殿
初出現Chapter 7

No.92 リオカルプ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	42	2310	440	286	77	126	1417	3196

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	毒20%

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の羽毛	55%	獣の羽根	16%	獣の牙	27%	−	−

出現マップ：風の霊場・本殿
初出現Chapter 7

No.93 リステリーズ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	42	3930	498	294	78	123	1427	3551

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	混乱35%

素材1		素材2		素材3		素材4	
風雲石	71%	鉄鉱石	21%	獣の体液	7%	−	−

出現マップ：風の霊場・奈落の間
初出現Chapter 7

No. 94 リオファルガ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	42	27400	478	367	77	126	0	11837

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
C	×	○	–

出現マップ：風の霊場・巨鳥の像（イベントバトル）
初出現Chapter 7

No. 95 ラプレティカー

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	43	1290	475	285	74	161	1774	2554

素材1		素材2		素材3		素材4	
海鳴石	100%	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	–

出現マップ：海の霊場
初出現Chapter 8

No. 96 エルフリア

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	43	1570	456	324	78	130	1785	2631

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	76%	獣の骨	23%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	×	–

出現マップ：アルタゴ市・アルタゴ港（イベントバトル）、海の霊場／海の霊場・本殿
初出現Chapter 8

No. 97 エドナピリオド

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	44	4260	492	380	75	133	1837	3443

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の甲羅	55%	海鳴石	16%	獣の爪	27%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	–

出現マップ：アルタゴ市・アルタゴ港（イベントバトル）、海の霊場
初出現Chapter 8

No. 98 シラーリンツ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	44	1340	453	336	80	133	1858	2754

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の角	33%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	–

出現マップ：海の霊場／海の霊場・本殿
初出現Chapter 8

No. 99 スピルクリィ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	45	2310	449	340	82	137	1913	3800

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣のウロコ	66%	獣の牙	33%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	–

出現マップ：海の霊場・本殿
初出現Chapter 8

No. 100 ヴェルク

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	46	2080	505	353	78	174	1905	3198

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の柔皮	66%	獣の背骨	33%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	–

出現マップ：海の霊場・本殿／螺旋回廊
初出現Chapter 8

No. 101 セアダムリン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	47	1840	461	661	80	178	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	◎	○	–

出現マップ：海の霊場・竜の間（vsオ＝ベイロン）
初出現Chapter 8

No. 102 ギアナトレル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	49	5180	627	448	83	151	2333	7970

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の毛	58%	獣の剛毛	17%	巨獣の骨	23%	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	–

出現マップ：魂の井戸・上層
初出現Chapter 10

No. 103 ソルクロワ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
射	48	1910	608	357	87	183	2222	3705

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の大骨	66%	獣の爪	33%	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	○	–

出現マップ：魂の井戸・上層
初出現Chapter 10

No. 104 アビスセイナ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	49	2340	604	385	83	187	2353	4981

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の硬皮	50%	獣の薄皮	20%	獣の骨	15%	獣の爪	15%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	凍結35%

出現マップ：魂の井戸・上層
初出現Chapter 10

No. 105 デアボルグ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	50	5380	857	427	84	155	2412	10712

素材1		素材2		素材3		素材4	
月光石	45%	魂源石	18%	獣の牙	13%	巨獣の背骨	22%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	−

出現マップ：魂の井戸・上層

初出現Chapter 10

No. 106 ノルナール

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	51	2140	745	453	91	196	2451	4605

素材1		素材2		素材3		素材4	
月光石	76%	魂源石	23%	−	−	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	◎	×	−

出現マップ：魂の井戸・上層／中層

初出現Chapter 10

No. 107 ソーラムジント

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	52	3020	612	421	87	162	2531	6184

素材1		素材2		素材3		素材4	
石化した小枝	57%	結晶化した枝	28%	月光石	11%	魂源石	2%

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	×	−

出現マップ：魂の井戸・上層／中層

初出現Chapter 10

No. 108 トラム=ガレム

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	52	5790	662	468	88	158	2601	9895

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の皮	76%	獣の骨片	23%	−	−	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	○	×	−

出現マップ：魂の井戸・上層

初出現Chapter 10

No. 109 ネクル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	54	3680	677	459	90	210	2643	7132

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	50%	獣の角	25%	獣の爪	25%	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	−

出現マップ：魂の井戸・中層／下層

初出現Chapter 10

No. 110 グルノウス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	55	5590	724	474	92	173	2714	15313

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	55%	獣のウロコ	27%	巨獣の背骨	16%	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	−

出現マップ：魂の井戸・中層

初出現Chapter 10

No. 111 セタフィス

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
打	54	1540	577	445	96	210	2658	7132

素材1		素材2		素材3		素材4	
月光石	76%	獣の骨片	23%	−	−	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	−

出現マップ：魂の井戸・中層

初出現Chapter 10

No. 112 アルドファ

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	57	11400	739	545	101	181	2832	17634

素材1		素材2		素材3		素材4	
巨獣の骨	50%	獣の牙	25%	巨獣の背骨	25%	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
D	△	×	−

出現マップ：魂の井戸・下層

初出現Chapter 10

No. 113 ルクフィート

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
斬	56	2120	691	471	99	220	2858	8217

素材1		素材2		素材3		素材4	
獣の柔皮	50%	獣の薄皮	25%	獣の爪	25%	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
E	○	○	−

出現マップ：魂の井戸・下層

初出現Chapter 10

No. 114 一角獣≪バルキリオス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	32	30100	414	212	57	93	0	4762

素材1		素材2		素材3		素材4	
−	−	−	−	−	−	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
A	△	×	−

出現マップ：アルタゴ平原・外れ

初出現Chapter 2

No. 115 砂喰い≪ソーディオルム≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
−	40	27800	427	288	69	119	0	12174

素材1		素材2		素材3		素材4	
−	−	−	−	−	−	−	−

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常
B	△	×	−

出現マップ：セグラム砂漠・神殿前

初出現Chapter 3

No. 116 大地蟲≪ミリウルドゥ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	47	46600	658	443	85	178	0	30989

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：セグラム砂漠・外れ
初出現Chapter 3

No. 117 双頭亀≪ヴェルクレア≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	4	4060	41	19	11	10	0	878

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：始まりの祠
初出現Chapter 1

No. 118 大牙猪≪エスガリオン≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	6	3550	63	31	17	21	0	979

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	C
浮かせ	◎
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：シャヌアの森・空き地
初出現Chapter 2

No. 119 大羽蟲≪ゼーランフィス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	10	4010	92	48	23	36	0	1933

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：シャヌアの大樹
初出現Chapter 2

No. 120 岩獣鬼≪ギルダロス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	13	9170	138	63	25	32	0	938

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	○
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：洞窟間道
初出現Chapter 3

No. 121 火喰鳥≪ストールブラム≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	17	12400	166	101	35	71	0	2482

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	◎
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter 3

No. 122 守護者≪レヴァードガレム≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	19	17600	201	116	36	54	0	4933

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	A
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：炎の神殿
初出現Chapter 3

No. 123 地底蟹≪ヴァリサルティ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	21	18000	181	154	51	38	0	3418

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	B
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：地下水道・最奥
初出現Chapter 4

No. 124 黒の傭兵≪ガッシュ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	22	5490	210	117	45	77	0	3362

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	D
浮かせ	◎
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：カイロス峡谷・北西部
初出現Chapter 5

No. 125 狂乱鳥≪カヴァケロス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	27	33200	284	205	49	96	0	10871

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	C
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：風の聖地
初出現Chapter 5

No. 126 魔王蛸≪アバリエル≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	31	37000	326	221	49	68	0	15536

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	D
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	–

出現マップ：海の祭壇
初出現Chapter 6

No. 127 狂剣獣≪イグゼストルーガー≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	31	7440	326	172	59	90	0	9710

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
C	×	×	–	闘技場	6

No. 128 地竜≪ラダ=マンジュ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	35	48500	433	254	59	78	0	23132

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
AAA	×	×	–	地の霊場・最奥	7

No. 129 焔竜≪アング=バール≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	39	90900	502	307	60	88	0	31900

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
B	×	×	–	炎の霊場・最奥	7

No. 130 風竜≪ム=アンティ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	43	75100	497	330	87	192	0	45984

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
B	×	×	–	風の霊場・最奥	7

No. 131 海竜≪オ=ベイロン≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	47	106000	503	385	80	127	0	68864

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
AA	×	×	–	海の霊場・最奥	8

No. 132 月竜≪ゼ=カリオス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	49	92800	701	425	85	241	0	79707

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
AA	×	×	–	月の霊場	9

No. 133 甦れし戦士たち≪ドラグレス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	53	58300	607	460	95	206	7123	53143

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
C	○	×	–	魂の井戸・中層	10

No. 134 双極の騎士≪サイアス≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	58	99500	677	587	103	229	0	151348

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
AA	○	×	–	魂の井戸・最深部	10

No. 135 終焉の巫女≪ティアルナ≫

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	59	36600	618	540	104	234	0	162342

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
B	○	×	–	魂の井戸・終焉の間	10

No. 136 アウドレヴェン

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	58	9180	625	530	103	185	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
D	○	×	–	魂の井戸・終焉の間(vsティアルナ)	10

No. 137 ルル=ベリエル

WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
–	59	16200	753	556	87	144	0	0

素材1		素材2		素材3		素材4	
–	–	–	–	–	–	–	–

スタン耐性	浮かせ	のけぞり	状態異常	出現マップ	初出現Chapter
AAA	×	×	–	魂の井戸・終焉の間(vsルル=エンデ[3])	10

No. 138	太古の理≪ルル=エンデ≫[1]							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	57	83600	779	597	86	138	0	176346

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	AAA
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	魂の井戸・終焉の間
初出現Chapter	10

No. 139	太古の理≪ルル=エンデ≫[2]							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	58	99500	850	626	87	141	0	189185

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	B
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	魂の井戸・終焉の間
初出現Chapter	10

No. 140	太古の理≪ルル=エンデ≫[3]							
WEAK	Lv	HP	STR	DEF	DEX	AGL	GOLD	EXP
－	59	177000	812	559	89	144	0	202928

素材1		素材2		素材3		素材4	
－	－	－	－	－	－	－	－

スタン耐性	D
浮かせ	×
のけぞり	×
状態異常	－
出現マップ	魂の井戸・終焉の間
初出現Chapter	10

アルタゴの五大竜—設定画像—

本作のストーリーで重要な役割を果たし、圧倒的な存在感を放つアルタゴの五大竜。この5柱の強大な竜について、開発段階で作成された設定画像を公開しよう。

Ys SEVEN The Complete Guide

イース7 ザ・コンプリートガイド

STAFF

Director
電撃攻略本編集部（片井 美樹雄）

Editor
山猫有限会社（石田 真一）

Writer
ATEAM（黒田 知道）／吉川 哲弥／黒峰 澄一

Designer
山猫有限会社（冨畑 浩二／葛西 佑哉）

Design Assistant
小口 靖隆／長谷部 善之

Cover Designer
K Plus artworks有限会社（小林 博明）

Producer
電撃攻略本編集部（宮本 勲一）

Coordinator
電撃PlayStation編集部（西岡 美道）

Special Thanks
日本ファルコム株式会社

発行
2009年9月17日　初版発行

発行者
髙野 潔

発行所
株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL.03-6866-7509（編集）

発売元
株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

印刷所
図書印刷株式会社

装丁
K Plus artworks有限会社（小林 博明）

©Nihon Falcom Corporation.All Rights Reserved.

©2009 ASCII MEDIA WORKS

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Printed in Japan

ISBN978-4-04-868107-0 C0076

本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することはできません。
落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
購入された書店名を明記して、株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部あてにお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。
但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。
定価はカバーに表示してあります。

※本書の内容（攻略法など）に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

©2009 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

ISBN978-4-04-868107-0
C0076 ￥1700E

9784048681070

ASCII
MEDIA
WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 1,700円
※消費税が別に加算されます

1920076017001